

**ХИТ
СЕЗОНА!!!**

ROCKSTAR GAMES и компания "Бука"
представляют
игру от DMA DESIGN

ГТА2

БЕСПРЕДЕЛ

Системные требования:

- IBM PC или 100% совместимый
- Windows'95/98
- Pentium 200
- 32 Mb RAM
- графический адаптер SVGA
- 4-х скоростной CD-ROM
- мышь
- 3D ускоритель - рекомендуется

<http://www.buka.ru>

**НЕТ ДРУГОЙ ВЛАСТИ, КРОМЕ ДЕНЕГ.
НЕТ ДРУГОЙ ПРАВДЫ, КРОМЕ СИЛЫ.**



**Не рекомендуется
детям до 15 лет**



По оптовым закупкам обращаться по тел.: (095) 111-5156, 111-5440; e-mail: market@buka.com

PC CD-ROM • Online • PlayStation • Dreamcast

СТРАНА ИГР

<http://www.gameland.ru>

BALDUR'S GATE 2
FREELANCER
TOMB RAIDER V
WHEEL OF TIME
SWAT 3

**СОВЕТЫ И
ТАКТИКА:**

SEPTERRA CORE
REVENANT
INDIANA JONES

**Unreal
TOURNAMENT**

Стелла 2000

ГОСТИНИЦА "СТАРЕЛЛА"

ЧЕТЫРЕ ГОДА НА ЧАСТОТЕ 106.8 FM

Мейлово-бумажный бум все еще продолжает-ся, хотя перед окончанием работы над номером читательские письма стало заметно меньше. Очевидно, сказывается приближение Нового года, праздников, каникул, сессии... Спешу вас обрадовать: это последний номер со старым диском. Следующий номер, пышно выражаясь, первый номер нового тысячелетия будет уже с новым диском. Так что ждем соответствующих критических замечаний. Но вернемся к тому, с чего начали, — письмам:



ривет Gameland!!!

Сейчас не будет душещипательной истории, но написание этого письма подвигло рассуждение об одиночных и многопользовательских режимах игры. В частности распространено утверждение, что single-player режим как по-настоящему стойкий умирает, и вообще для нормальных игроков самый кайф жизни рубится по сети, а всякие там лирики, предпосылки одиночного режима, отпали от жизни. Заявление очень спорное, так как игры хороши не классным multiplayer'ом, он может отсутствовать, как например: все серии Fallout, JA, SimCity и т.д. А поиграв в Quake3 (или Unreal Tournament) и потрудившись на каждом переиздании, что это лучше и сейчас прогрессивная игра всех времен и народов — бред. Лучшим вариантом скорее было бы признать классный single mode и в дополнение к нему удобный многопользовательский режим, как в Starcraft.

Если же вести разговор об играх, исключительно предназначенных для одного пользователя, то они порой на порядок лучше универсальных по multiplayer'е, хотя бы тем, что разработчики уделяют внимание не только пресловутому балансу оружия, дайважу уровня и красивым текстур, но и старается нагнать свои мозги над созданием игр, полной атмосферы, чтобы ты мог почувствовать себя в центре главного героя. А Quake3 сделал по принципу "стрель-бег", так забывая голову ничем не нужно, просто не стой на месте, да развивай реакцию нуду. Вот такой секрет выживания, а вообще супер-пипер-дипер-пипер размышления во время deathmatch только мешают, ведь на карте находится порядка 10 человек. Если кто-то охочет, что я не прав и необходимо в какие-то моменты напрягать мозг, но люди человек просто фанат, он будет стоять на своем.

Я лично в свое время очень высоко оценивал Civilization, X-COM (это только пара примеров) и сейчас могу сказать, что Chris Craft. Если говорить о более современных, то хорю: Call to roner, Fallout2, Half-Life просто образец для подражания и лучше большинства онлайнных проектов (типа Firefreak). В однопользовательских играх заставляешь переживать события, свидетелем или творцом которых ты являешься, развитие сюжетной линии в той или иной степени зависит от игрока, а что в жанку в onlineplay — обычную несмобру, которой концы и края не видно. Вот такая штука несколько является по ходу очиском жизни (виртуальной), из раза за раз повторяется от и до: затулка карты, отчаянная рубка стенка на стенку, показывать, что набрал больше всех frags, затулка карты... Никакого разнообразия (другие режимы отличаются 2 фазой).

В заключение скажу что онлайнные action годятся как седативные (если кто не понимает, это значит успокаивающие), чтобы агрессия на окружающих не распространялась. Сам играю в шутеры по сети, но не до работы. Еще не стоит говорить матом после этого письма, я ополчюсь к мысли, что single-player игры хороши, и рубать их не позволю, а кому не нравится — это их дело, только не надо говорить за всех (за меня точно). Все любители multiplayer'ов игр могут не похвалить, я написал свое личное мнение. Определенно среди проектов, предназначенных для

Internet, есть выдающиеся, но их скорее меньшинство (Ultima Online, к примеру, не лишена недостатков). Слабо по вниманию! P.S. Астор 19 лет и звать его Миха (на battle.net Mikha@RU).

Анализ, однако! Что и говорить, тенденция создания multiplayer-only игр в настоящий момент нарастает. Еще больше настораживают оптимистичные обоснования тех, кто предпочитает исключительно однопользовательский режим. Независимо от того как-то. Ну а что касается Quake 3, то тут Мисе придется все-таки осознать. Некоторые тан умудряются вдобавок ко всему еще и думать. Я это говорю, хоть и не фанат.



ривет, СТРАНА ИГР!

Давно являюсь поклонником журнала, а пишу вот впервые. Очень приятно видеть Вас, и прежде, глядящими и близкими. Спасибо Вам за то, что в такое трудное для нас время Вы не только выжили, но и регулярно выходили, да еще и два раза в месяц! И поверьте, все те, кто почитал с Вами нашу трудность, никогда Вас не покинут, а наоборот. Ведь самое главное — у нас есть Вы, а у Вас — мы, вернее?

Теперь немного о журнале. Вас часто ругают за ошибки, это неправильно. Я хочу встать на защиту СТРАНЫ и обращаться ко всем читателям: Вы в СВОИ ПИСЬМА ОШЛОТРЕ. ПРЕКДЕ ЧЕМ ОРАТЬ ПРО ОШЕБКИ, А? Я на все 100 уверен, что почти в каждом письме ошибок штук по пять. Что же по поводу новых рубрик, я только ЗА! Чем больше рубрик, тем больше информации, и соответственно, тем интересней.

Теперь, если можно, пара вопросов:

1. Достан сравнение характеристик по версии AMD между AMD athlon 700 и Pentium III, но глупо думать, что AMD будет жать свой процессор, но превосходство его было бы доказано по всем параметрам, по которым только можно сравнить, процессоры AMD обогнали ПЕНЬ 3 аж на 50%, а то и больше! Правда ли это?

2. По Вашему мнению, если иметь очень мощную машину, то на PS2 и DREAMCAST на PC буду идти так же гладко? 3. Что слышно про StarCraft 2 и Need For Speed 4? Разработчики про них что говорят? Когда их увидит свет? 4. Если опешублюйте, пожалуйста, мой E-MAIL, я хочу не переписываться с ОБЕИМЕРШАМИ. Возраст и пристрастие к жанрам роли не имеет ataleob@city.saratul.ru отвечу всем 100%.

Заранее благодарю, Ваш постоянный читатель AMAEO P.S. Страна ИГР — ТАК ДЕРЖАТЬ !!!

По поводу ошибок в журнале — читатели все-таки правы, и мы им только благодарны за то, что они указывают на то, что необходимо поправить. Что касается ошибок в письмах читателей, то это явление вполне обычное, нас это ничуть не раздражает, и лично я считаю, что это вполне нормально. В раздумных пределах, конечно.



ногоуважаемая Страна Игр!

Пишу вам в первый раз, хотя собирался написать вам уже с 97 года, но тут появились повод. Во первых: тщательно изучив демо игры GORXY-17, я пришел к выводу, что игра, конечно, отличная и в графическом исполнении, и по интересности, но за интерфейс и оригинальность по 2 балла... Вы меня конечно извините. Originally: надо сказать, вы несколько ошиблись, ставя 2 балла. К примеру, FALLOUT (1/2/3).

Конечно, графика там хуже, но в той игре не только есть почти все, что есть тут (позловый бой и реальное время во время переключения, увеличение характеристик за счет набранных баллов и т.д.), но и гораздо больше их! Так...

что надо сказать, что игра не совсем originally... То же касается и интерфейса... хотя ему можно было бы поставить 1.5 балла... Даже перенос предмета из BAG'a в руку и то "ниги" не помеха.

P.S. Хотя я против этой игры ничего не имею, напротив, она мне очень сильно нравится! Просто я с вами несколько не согласен. Во вторых: Надо сказать, что в игре при астроне мой команды с Васильем мне не очень-то понравилось, заведение полка: I don't like Russians!

Ну ладно, закончим про эту игру.

В третьих: Что вы все споните, что хуже: PS или все-таки PS, DC, PS2, NINTENDO 64????????? Sorry, это я не вырезал, поскольку тема все-таки вывелась из тематикой — Д.З.). Этим летом мне пощастило поиграть и на dreamcast, и на nintendo 64 и мне абсолютно не понравилось эти консоли: ГРАФИКА: даже если она и нормальная на DC, скажем, что она хуже, чем на пс3 600 с 128 мегабайт и ривей TNT 2 32 mb, все равно нельзя! Все квадраты почти не имеют профессионально нарисованных, как на каком-то среднемном усредителе... NINTENDO 64 тут об отличной графике говорить даже не хочется... SONY PS — ХАХАХАХ!!!!!! Какая тут графика??? И то, что говорит, что ресурсы PS задействованы всего на 70% до сих пор, он просто знает, что максимум через год эта консоль умрет,

СОДЕРЖАНИЕ



Зарегистрирован
в Комитете Печати РФ
регистрационный номер
014416 от 31.01.96

COVERSTORY

036

UNREAL TOURNAMENT

Любовь к игре — это как любовь к женщине. Нечто глубоко иррациональное и непредсказуемое, возникающее вопреки воле человека, приводящее в смятение рассудок и нарушающее все его планы. Нечто восхитительное и восторженное, жаждущее даже не покориться, но поглотить человека, растворить его в себе. Нечто глубоко индивидуальное, не требующее никаких логических обоснований для одних и совершенно недоступное пониманию других.

UNREAL TOURNAMENT

UNREAL TOURNAMENT

UNREAL TOURNAMENT

GABRIEL KNIGHT3



064

WHEEL OF TIME

«Медленно поворачивается Колесо Времени, и бесконечная череда эпох приходит из ниоткуда и уходит в небытие. Нам остается только паньк о них, память, которая становится легендой. Со временем легенда распыляется, теряет свои очертания и превращается в миф. Но и миф этот оказывается давно забытым, когда эпоха, подарившая ему жизнь, возвращается в этот мир с новым оборотом Колеса...»



WHEEL OF TIME



061

GABRIEL KNIGHT3

И все-таки замечательная это штука — квесты. Устав от бесконечных погонь и стрельбы, от глобальных космических баталий и героической обороны атакованных неприятелем городов, мы вновь и вновь окунаемся в восхитительный мир, где успех зависит не от способности быстро нажимать на клавишу мыши, а от умения анализировать информацию, где можно не издирать от каждого шороха и не ждать выстрела в спину, а просто любоваться работой художников, слушать остроумные диалоги и раз за разом решать новые задачи, щедрыми разработчиками очередного шедевра.

ИГРЫ ВАЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

PC		Interstate 82	40	The Sims	18	PS		Dreamcast	
Age of Wonders	44	Project IGI	35	Titanium Angels	34	Baldur's Gate 2	50	Baldur's Gate 2	12
Baldur's Gate 2	12	Revenant	76	Tomb Raider IV Last Revelation	47	Freelancer	34	Freelancer	22
Freelancer	22	Septerra Core	82	Unreal Tournament	36	Slave Zero	47	Slave Zero	56
Gabriel Knight 3	61	Slave Zero	56	Wheel of Time	64	Titanium Angels	16	Titanium Angels	34
Indiana Jones & The Infernal Machine	68	SWAT 3	58			Tekken Tag Tournament			

002 ПИСЬМА LETTERS

НОВОСТИ NEWS

006 Индустриальные новости

008 Игровые новости

012 ХИТ? PREVIEW

012 Baldur's Gate 2

016 Tekken Tag Tournament

018 The Sims

022 FreeLancer

026 ОНЛАЙН

026 Непрошенные гости, неожиданные подарки

028 Asheron's Call – опыт выживания (часть 2)

030 Хроники подпольных лабораторий: сделай Quake!

031 Download: испытано отлично...

034 В РАЗРАБОТКЕ PREVIEW

034 Titanium Angels

035 Project IGI

036 ОБЗОР REVIEW

036 Unreal Tournament

040 Interstate' 82

044 Age of Wonders

047 Tomb Raider IV Last Revelation

050 Medal of Honor

056 Slave Zero

058 SWAT 3

061 Gabriel Knight 3

064 Wheel of Time

074 ТАКТИКА TAKTIX

068 Indiana Jones & The Infernal Machine

076 Revenant (часть 2)

082 Septerra Core (часть 2)

087 КОДЫ

088 WIDESCREEN

090 MAGIC: THE GATHERING

097 ПОДКЛЮЧЕНИЕ DREAMCAST К INTERNET

098 УГОЛОК ГОБЛИНА

102 ПИСЬМА LETTERS

104 АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА



РЕДАКЦИЯ

Сергей Лавров serge@gameland.ru издатель
Сергей Амиранджанов amir@gameland.ru главный редактор
Борис Романов boris@gameland.ru редактор Видео
Сергей Доминский doker@gameland.ru редактор Онлайн
Эммануил Эдик emik@gameland.ru корректор и САД
Дмитрий Эстрин estrin@gameland.ru технический редактор
Виталий Гербецкий vgr@gameland.ru корректор

GAMELAND ONLINE

Денис Жолков denis@gameland.ru WEB-master
Академик akademik@gameland.ru WEB-редактор

ART

Сергй Долгов serge@gameland.ru обложка
Сергей Лавров serge@gameland.ru дизайн и верстка
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru дизайн и верстка
Иван Солякин ivan@gameland.ru дизайн и верстка
Михаил Огородников michel@gameland.ru дизайн и верстка

ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru цветоделение
Евгений Мосисовицкий mosisov@gameland.ru техническая поддержка

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru руководитель отдела
Алексей Акимов akimov@gameland.ru менеджер отдела
тел.: (095) 124-0402, 797-1488;
факс: (095) 125-0211

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru
Самвел Антешин samvel@gameland.ru
тел.: (095) 124-0402; факс: (095) 125-0211

GAMELAND PUBLISHING

«АГАРУН Компания» управляет и издает
Дмитрий Агаронов dmitri@gameland.ru директор
Борис Сказаров boris@gameland.ru финансовый директор
Для писем 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652
Web-Site http://www.gameland.ru
E-mail magazine@gameland.ru

GAMELAND MAGAZINE

AGAROUN Company publisher
Dmitri Agarov dmitri@gameland.ru director
phone: (095) 124-0402; fax: (095) 125-0211

Co-operated with Gameland (N.Y.) Inc.
phone: (718) 421-9130; fax: (718) 421-9129

Отпечатано в типографии «ScanWeb, Finland»

Тираж 50 000 экземпляров
Цена договорная

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Принимаем свои изменения читателям, на письма которых редакция не отвечает. За достоверность рекламной информации ответственность несут сами рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. При цитировании или ином другом использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

Хочешь издавать «Страну Игр»?

Коммерческое предложение региональным издателям

Теперь вы можете самостоятельно издавать журнал «Страна Игр»

Подробнее по телефону 937-52-31

E-Mail: dmitri@gameland.ru

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

2 обложка Бука 023
4 обложка IC 027
001 Станция 2000 029
007 Elko 033
011 Журнал «Хакер» 039
013, 017, 019 E-Shop 041
015 Технариет 043
021 Премьер-Видео 049

DVD-Shop 063
DataForce 067
Radio.ru 089
АБКТ 093
Аль-Марк 095
Полигон 099
Спецавыпуск «Хакер» 102
Журнал «СМ» 103

Leo 063
RRC 067
Target 089
Спецавыпуск «С/У» 093
Саргона 095
Онлайн «С/У» 099
Carnelot 103



Что может связывать между собой Интернет и мобильные телефоны, кроме того что за пользование и тем и другим нам приходится постоянно платить? На самом деле, очень многое. Так уж вышло, что именно с этими двумя феноменами конца двадцатого века многие игровые компании с недавних пор начали связывать свое будущее. Но что самое главное, происходит это у них не только на словах, но и на деле, причем в массовом порядке. Законодатели мод на американском игровом рынке внезапно пришли к выводу, что наконец-то пришло время всерьез заняться укреплением своих позиций в сети Интернет, тогда как их японские коллеги также внезапно поняли, что на предоставления новых выходов услуг пользователям сотовых телефонов можно очень легко и быстро заработать кучу денег.

В общем, капиталисты снова начали раздвигать мыльные пузыри вокруг очередных модных фишек. Осталось лишь надеяться, что они раньше времени не лопнут.

Но обо всем по порядку. Итак, начнем с сенсации: японские игровые издательства внезапно поняли, что

СОТОВЫЕ ТЕЛЕФОНЫ МОГУТ СТАТЬ НОВОЙ ИГРОВОЙ ПЛАТФОРМОЙ.

на которой можно будет уже через пару лет зарабатывать гигантские деньги. Все вы уже, наверное, прекрасно насытились тем, что в последнее время портативные игровые системы, которые, казалось бы, благодаря своей технической отсталости не могут больше вызывать интерес игроков, пережили настоящий ренессанс (с результатами которого вы можете ознакомиться в публикациях у нас в журнале результаты продаж на всех основных рынках). Издательства вновь поверили в возможность получения прибыли от производства игр на тот же портативный GBA, а также компании, как Bandai и SNK (а также, в меньшей степени, Sony и Sega), внезапно решили получить свою часть от этого «микрогаза», выступив в свет своей аналогии вмененного чуда от Nintendo. Последняя, если вы забыли, в следующем году также планирует выступить в свет своей новой 32-битной *Gameboy Advance*, который будет иметь возможность подключения к сотовым телефонам. На этом, пожалуй, краткий экскурс в историю этого вопроса стоит закончить и поспешить на вою эту проблему с другой стороны.

Так вот, другой стороной в этом вопросе стала гигантская японская телефонная корпорация NTT, которая через свою дочернюю компанию NTT DoCoMo сумела уже сегодня организовать службу i-Mode, позволяющую японцам владельцам сотовых телефонов использовать последние в качестве средства для выхода в Интернет без использования дополнительных устройств. Естественно, сотовый телефон, в силу ряда причин, не может заменить собой персональный компьютер, однако для того чтобы можно было воспользоваться какой-нибудь услугой, связанной с получением или передачей информации, его вполне достаточно, тем более что сайтов, поддерживающих режим i-Mode и предоставляющих в нем различные услуги, с каждым днем в Япо-

нии становится все больше и больше. И тут мы подошли к самому главному. Японские игровые компании, явно не без помощи NTT, вдруг осознали тот факт, что они также могут в режиме i-Mode предоставлять владельцам сотовых телефонов свои игровые услуги и зарабатывать на этом деньги. А начиная уже со следующего года такие компании, как Enix, Koei, Bandai, Konami и Sega, начнут по полной программе эксплуатировать эту новую возможность и попытаются заранее занять лидирующие позиции на этом перспективном рынке. И если все это затея действительно окажется настолько прибыльной, насколько они ее себе представляют, то можно будет с уверенностью сказать, что лет так через пять и то да добьет это неомонодное японское поветрие. Кстати говоря, к тому времени NTT надеется внедрить новый международный стандарт сотовой связи, который позволит использовать мобильные телефоны в качестве игровой платформы в гораздо большем объеме, нежели чем сегодня.

А теперь давайте посмотрим на то, что творится в Северной Америке, которая вот до конца года также внезапно поверила в то, что на предоставления игровых услуг через Интернет можно зарабатывать деньги. Я уже успел отметить в прошлом номере журнала эту зарождающуюся тенденцию, ознаменовавшуюся вложением более 70 миллионов долларов в соответствующую компанию такими гигантами, как Eidos и Namco. Теперь же я могу вас обрадовать тем, что

ELECTRONICARTS ВЫХОДИТ В СЕТЬ ПО ПОЛНОЙ ПРОГРАММЕ.

примен с таким размахом, который как раз и подбодит такой большой и влиятельный корпорации. Нет, безусловно, EA уже давно начала свое вторжение в сеть, однако только сейчас оно из этого решило сделать своего мирового значения. Да и повод для этого нашелся более чем приемлемый, а именно подписание пятилетнего договора со службой America

Online (AOL), в соответствии с которым Electronic Arts превратилась в эксклюзивного поставщика игр для пользователей этой службы. Для этого EA даже создала новое подразделение, акции которого в скором времени появятся на фондовых биржах. Чуть позже, а именно следующим летом, AOL и EA планируют создать новый игровой сайт, который они будут совместно использовать и превратить в новый канал получения прибыли.

Кроме этого Electronic Arts сообщила нам о том, что она приобрела такую вещь, как Kesmai Corporation, которая будет превращена в новое подразделение нашей всепоглощающей компании. Единственное, о чем забыла рассказать нам EA, так это о том, какин же конкретным образом она собирается зарабатывать деньги в Интернете, но это уже мелочи. Да и вообще, расскаж о том, как Electronic Arts собирается договориться с какой-то там службой AOL, для нас звучит как пустой звук. Да и сами американцы, честно говоря, отнеслись ко всем этим заявлениям довольно сдержанно. Однако рассказал я вам все это совсем не для того, чтобы вас чем-то удивить, а для того, чтобы в очередной раз указать на ту тенденцию, которая складывается сегодня в индустрии электронных игр. А вот следующий поток информации, с которым я вас сейчас познакомлю, смог не только показать какую-то там тенденцию. Он также привлек к себе все внимание аналитиков, которые до сих пор пережевывают и пытаются сделать какие-то там далеко идущие выводы. Итак,

SEGA РАЗГЛАШАЕТ ПЛАН СВОЕЙ ДАЛЬНЕЙШЕЙ РЕСТРУКТУРИЗАЦИИ.

Начнем с того, что уже к марту 2000 года Sega планирует преобразовать все свои команды разработчиков в 9 самостоятельных подразделений, часть из которых будет затем акционирована. То же самое будет сделано и те подразделения компании, которые работали непосредственно на рынке игровых автоматов. Все они будут, по большому счету, находиться на самфинансировании и получат право применять дополнительные финансовые ресурсы под конкретные проекты, правда, уже на свой страх и риск.

Самая же ценная из этих команд, а именно AM2, будет продана материнской компании Sega (корпорации CSK) примерно за 50 миллионов долларов. Соответственно, за финансовое издание и распространение в Японии *Shinmei* и прочих игр от AM2 будет отвечать уже не Sega, а принадлежащая CSK издательство CRJ. Таким образом Sega сможет получить дополнительные финансирование на разработку *Dreamcast* и снизить затраты на производство игр на 20-30 процентов, а CRJ сможет превратиться в одно из крупнейших и влиятельнейших японских издательств. С другой стороны, под крылом у CSK бывшая Sega AM2 и нынешняя AM2 of CRJ теперь сможет развернуть по полной программе, причем без всякого ущерба для своих бывших коллег. В общем, все будет весьма довольно. Идем дальше. Начиная в феврале следующего года, Sega намерена приступить к даче в прокат через Интернет

всем заинтересованным владельцам *Dreamcast* своих старых игр для *Megadrive* и брать за такую услугу плату в размере от 1 до 3 долларов. Детали этого проекта пока не ясны, однако со временем все встанет на свои места и в этом вопросе. Одновременно с этим было объявлено о том, что один из теперь уже бывших вице-президентов Sega был назначен президентом принадлежащей AT&T компании *At Home Japan*, деятельность которой связана с предоставлением услуг доступа к сети Интернет по высокоскоростным сетям кабельного телевидения. Соответственно, в свете этого заявления становится ясно, что для Sega прозвучит игра для *Megadrive* через Интернет станет всего лишь крупномасштабным экспериментом, вводящим за собой далеко идущие последствия.

Ну а под конец своей очень-очень длинной программной речи, которую на самом деле можно читать полностью, а не урывками, президент Sega сообщил о том, что за год своей жизни *Dreamcast* сумел разойтись по всему миру в количестве 3 миллионов штук, с чем мы его и поздравляем. Однако, несмотря на то что фондовый рынок отреагировал на все вышеизложенное с большим энтузиазмом, Sega сразу предупредила всех своих акционеров о том, что прибылей в этом году она и не принесет, и это несмотря на то, что ее доходы по сравнению с тем же периодом прошлого года возросли примерно на 25 процентов. Но не одна у нас Sega такая несчастная. Вот, к примеру, издательство

EIDOS СООБЩИЛО О ПОКУПКЕ 51% ICH STORM.

Убытки от деятельности которого ему придется в очередной раз возмещать за счет гарантированного успеха четвертого *Tomb Raider*. И это действительно печально, так как вот уже который год несчастному Eidos приходится учиться на своих чудесных паденьях. Раньше мы над этим смеялись, однако сегодня только плакать хочется. А закончу я свой очередной выпуск новостей сообщением о том, что

У DOX? ПОЯВИЛСЯ НОВЫЙ ПРЕЗИДЕНТ.

который первым делом заявил о том, что его компании пора наконец-то вспомнить о получении прибыли. Для тех, кто не в курсе, придется уточнить: у «длера рынка» и создателя «кашшейшей элелики» на самом деле финансовое дела шло из рук вон плохо. Просто раньше этого никто не хотел замечать, потому что считалось, что позиции 3dfx немаленькие (ее же акциями владеет сама Electronic Arts, а она, по ее собственному мнению, в своем выборе никогда не ошибается) и что все эти последние убытки в один прекрасный момент обернутся гигантскими прибылями. Ничего подобного так и не случилось. И теперь, скорее всего, и не случится. Понимает это новый руководитель 3dfx, который обещает провести в своей компании основательную чистку и вывести ее финансовые результаты на приемлемый уровень. Ну что же, пожелаем ему удачи. На этом позволю закончить наш очередной репортаж и попрощаться с вами еще на пару недель.

ХИТ-ПАРАД

AMERICA PC

- | | |
|-------------------------------|----------------|
| 1. ROLLERCOASTER TYCOON | HASBRO |
| 2. AGE OF EMPIRES 2 | MIROSOFT |
| 3. DEER HUNTER 2 | GT INTERACTIVE |
| 4. DELTA FORCE 2 | OPCODE |
| 5. CABELA'S BIG GAME HUNTER 3 | ACTIVISION |
| 6. SIM THEME PARK | EA |
| 7. POKEMON STUDIO BLUE | MATTEL |
| 8. POKEMON STUDIO RED | MATTEL |
| 9. STARCRAFT | HAVAS |
| 10. TONKA CONSTRUCTION 2 | HASBRO |

АМЕРИКА ВИДЕО

- | | | |
|-----------------------------|-----------------|-----|
| 1. POKEMON YELLOW | NINTENDO | GB |
| 2. NBA LIVE 2000 | ELECTRONIC ARTS | PS |
| 3. RESIDENT EVIL 3 NEMESIS | CAPCOM | PS |
| 4. POKEMON RED | NINTENDO | GB |
| 5. WWF WRESTLEMANIA 2000 | THQ | N64 |
| 6. POKEMON BLUE | NINTENDO | GB |
| 7. POKEMON PINBALL | NINTENDO | GB |
| 8. POKEMON SNAP | NINTENDO | N64 |
| 9. NBA 2K | SEGA | DC |
| 10. TOMORROW NEVER DIES 007 | ELECTRONIC ARTS | PS |

АНГЛИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

- | | | |
|-----------------------|------------------------|------------|
| 1. FIFA 2000 | EA | PS, PC |
| 2. POKEMON RED | NINTENDO | GB |
| 3. POKEMON BLUE | NINTENDO | GB |
| 4. SPYRO 2 | SONY | PS |
| 5. DINO CRISIS | VIRGIN | PS |
| 6. FINAL FANTASY VIII | SONY | PS |
| 7. WORMS ARMAGEDDON | HASBROPS, PC, N64, GB | |
| 8. WWF: ATTITUDE | ACCLAIMDC, PS, GB, N64 | |
| 9. TARZAN | DISNEY | PS, GB, PC |
| 10. DRIVER | GT | PS, PC |

ЯПОНИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

- | | | |
|------------------------------|----------|----|
| 1. POKEMON SILVER | NINTENDO | GB |
| 2. POKEMON GOLD | NINTENDO | GB |
| 3. CHRONO CROSS | SQUARE | PS |
| 4. CHRONO TRIGGER | SQUARE | PS |
| 5. WORLD SOCCER WINNING 11-4 | KONAMI | PS |
| 6. DERBY STALLION 99 | ASCII | PS |
| 7. RUNABOUT 2 | CLIMAX | PS |
| 8. SAIYUGI | KOEI | PS |
| 9. DRAGON QUEST 1&2 | ENIX | GB |
| 10. ARC THE LAD 3 | SONY | PS |

Для тех из вас, кто пропустил предыдущий номер нашего журнала, сообщаем: ничего популярней Pokemon'a сегодня на игровом рынке нет. Более того. Можно с уверенностью сказать, что этот Pokemon на сегодняшний день является самой продаваемой игрой за всю историю компьютерных и видеоигр. Эта довольно специфическая японская ролевая игра, в которой игрокам предлагается найти и воспитать кучу разнообразных симпатичных монстров, которыми затем можно меняться с друзьями. За свою сравнительно недолгую жизнь Pokemon превратился в нечто большее, чем просто игру. Теперь это целая индустрия, которая живет своей собственной жизнью. Однако у Pokemona имеется один очень большой и серьезный недостаток: армии его поклонников уж слишком мало лет. Именно поэтому большинство "серьезных" и "взрослых" журналов, типа нашего, стараются этот феномен просто не замечать.



Как обмануть AVP

Взлом
Питерского ISP

Outlook УБИТЬ!!!

Автобусные взломы



Драйвер для
мышинного коврика



Как поприкалываться
в новый год

Новогодние
подарки от X



40 Лучших игр
тысячелетия

Эротика в играх



За последние две недели количество сенсаций, достойных отдельного разговора, причем не только в одной лишь рубрике игровых новостей, превысило все возможные пределы. И это, безусловно, хороший знак. Ведь именно он, как никакой другой, говорит нам о том, что жизнь в стане разработчиков все еще, как говорится, бьет ключом и что рано еще начинать бешеного по поводу кончины наших ненаглядных игрушек.

Кроме этого, все эти незапланированные сенсации, о которых вы прочтете чуть ниже, в очередной раз доказали нам ту банальную истину, что в мире электронных игр ничего загадывать наперед нельзя. В нем сегодня все меняется с такой поразительной скоростью, что диву даешься. Так что не верьте никаким предсказаниям — они все равно ничего толком не знают. Просто играйте в игры и наслаждайтесь жизнью уже сегодня, так как второго такого шанса у вас уже может не быть никогда.

SHENMUE: 29.12.99

Дети XXI века! Созданный лично для вас проект *Shenmue Chapter 1: Yokosuka*, скоро появится на прилавках японских магазинов. Произойдет это знаменательное событие, к которому мы, честно говоря, были не готовы, уже двадцать девятого декабря этого года. Однако для некоторых счастливиц, заранее заказавших себе эту, с позволения сказать, игру, встреча с прекрасным состоится еще раньше, а именно 24.12.99. Вместе с объявлением новой даты выхода своего масштабного проекта команда AM2 и ее руководитель Yu Suzuki подели-



ный список их заслуг все еще находится по адресу www.sega-rd2.com). Кстати о *Yu Fighter's*, а точнее о его четвертой части. В своем последнем интервью наш ненаглядный Yu Suzuki намерен народу о том, что он все-таки будет и что в нем он надеется использовать множество новых идей, которые посетили его при создании первой части



Shenmue. К сожалению, ничего большего из Suzuki журналисты вытащить так и не смогли, однако и этого оказалось достаточно для того чтобы фанаты Sega, ой, извините, теперь уже CR, пришли в полный восторг.

FINAL FANTASY IX УЖЕ ОТПЛОЖЕНА,

и это при всем при том, что ее до сих пор так никто и не объявлял, но обо всем по порядку. Основной причиной того, что выход в свет *Shenmue* был перенесен с весны 2000 года на двадцать девятое декабря, было то, что японское издательство Enix сообщило журналистам о том, что ее грядущий суперхит для PlayStation *Dragon Quest 7* (который был зарезервирован японскими игроками в количестве более 3 миллионов копий и который должен был появиться в продаже 29.12.99) был отложен на весну. Сразу после этого издательство Square попросило финансоват о том, что она не сможет выпустить в этом финансовом году, который кончается в марте, свой потенциально самый прибыльный проект за последнее время, то есть *FF9* для PlayStation. Причиной для, по словам Square, стало то, что они не хотели бы выпустить свою суперигру одновременно с седьмым *Dragon Quest* (как будто они это когда-либо собирались делать!). В общем, история эта слишком запутана, чтобы долго о ней

разглагольствовать. Однако из нее ясно одно — новая серия *Final Fantasy* будет выпущена в следующем году, причем на оригинальной PlayStation.

Но на этом история об отложенных играх от Square не заканчивается. Ее последняя официально объявленная игра для PlayStation, привлекшая наше особое внимание RPG *Vagrant Story*, также была отложена, правда всего лишь на год. После этого остается лишь остаться в восторге: а не служат ли все эти сообщения о переносе дат выхода потенциально хитовых игр для PlayStation знаком того, что PlayStation 2 в марте все-таки не выйдет? Будем надеяться, что это не так.

НАМКО ПРОДОЛЖИТ ИЗДАНИЕ ИГР ДЛЯ DREAMCAST,

Примечательно, что после выхода в свет PlayStation 2, 06 этого месяца было официально объявлено в Японии руководителем отдела по разработке игр для приставок этой компании. И хотя он отказался сообщить журналистам о том, какие именно проекты Namco будут издавать в следующем году на DC, из его заявления можно было сделать вывод, что таких выходов игр для приставок этой компании. И хотя он отказался сообщить журналистам о том, какие именно проекты Namco будут издавать в следующем году на DC, из его заявления можно было сделать вывод, что таких выходов игр для приставок этой компании.

Но не только официальными заявлениями живет мир видеоигр. В нем есть еще и слухи. Так вот, последняя информация подобного рода, которая пришла к нам из источников, близких к описываемой здесь компании, гласит о том, что наша любимая Namco намерена выпустить в апреле следующего года эксклюзивно для PlayStation оригинальную стрелковую по мотивам ее хита для игровых автоматов *Time Crisis Alpha*. Также нам стало известно о том, что осенью следующего года от данного производителя в залы игровых автоматов поступит продолжение ее шикарной игры *Soul Calibur*. Остается лишь добавить, что все это пока является лишь слухом, хотя и очень правдоподобным. Нам же осталось лишь дожидаться его подтверждения.

ELECTRONIC ARTS СКУПАЕТ ВСЕ

Транснациональная корпорация (по другому ее теперь не назовешь) Electronic Arts на днях объявила о том, что она приобрела у кинокомпании MGM права на издание, разработку и распространение игр с участием такого персонажа, как James Bond. Первым же плодом этого соглашения станет некая игра по мотивам свежеснятого фильма *The World Is Not*



Enough, которая поступит в продажу для неназванной пока платформы (то есть либо для PlayStation, либо для PlayStation 2) уже в 2000 году. Но на этом бойкот от EA, естественно, не закончится. Согласно тому же соглашению, Electronic Arts намерена выпустить еще несколько произведений с Бондом в главной роли. И теперь главное, чтобы популярность этого персонажа не упала, иначе этому договору будет грош цена.

НОВАЯ RPG ДЛЯ PS2



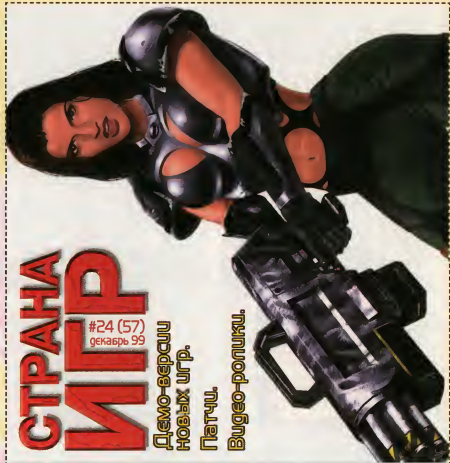
Была анонсирована недавно японской компанией From Software, которая и так уже успела показать для этой приставки пару приличных



Evergrace



по своему виду проектов (Eternal Ring и Armored Core 3). Этой игрой станет изначально задуманная для PlayStation ролевика Evergrace, о которой, на самом деле, практически ничего не известно. Зато у нас уже имеются ее скриншоты, с которыми мы рады вас познакомить.



- | | | | |
|--------------------------------------|--|----------------|---|
| Демо-версии: | Half-Life: Opposing Force v1.0.0.1 Patch | Ролики: | Dead or Alive 2 Mission Impossible 2 (Widescreen) |
| Urban Chaos | Rainbow Six: Rogue Spear v2.05 Patch | | Entrapment (Widescreen) |
| Messiah | Sid Meier's Antietam | | Thomas Crown Affair (Widescreen) |
| Star Trek: Hidden Evil | Warzone 2100 v1.10 Patch | | The World is not Enough (Widescreen) |
| Sid Meier's Antietam | | | Neverwinter Nights |
| AI Wars | | | Tekken Tag Tournament |
| Close Combat IV: Battle of the Bulge | | | Virtual On: Oratorio |
| Flanker 2.0 | | | langram |
| Jetboat Supercamps | | | |
| Killer Loop | | | |
| Links LS 2000 | | | |
| The Longest Journey | | | |
| Tyrian 2000 | | | |
| Verge | | | |
| Патчи: | | | |
| Homeworld v1.04 Patch | | | |
| Indiana Jones and the | | | |
| Infernal Machine v1.1 | | | |
| Patch | | | |

СИД МЭЙЕР ВЫСИЖИВАЕТ НОВЫЙ ПРОЕКТ

PC Наверное, все помнят великолепно разыгранную Electronic Arts и Microprose/Halbro сценацию под названием «Мейер будет делать Civilization 3», от которой в свое время съезжала крыша не у одного журналиста на Е3, пытавшегося понять, что же на самом деле стоит за всеми заявлениями Мейера и Co. Лишь спустя месяцы выяснилось, что никакой сенсации на самом деле не произошло, и Firaxis продолжает трудиться над новыми проектами для Electronic Arts, а мы и немножко девелоперами таланта за солидную сумму просто «одолжили» команде Microprose. Так или иначе, новый суперпроект Мейера, по масштабам превосходящий все, что было некогда создано Мастером, находится в разработке параллельно с Civilization 3. Самое замечательное то, что уже совсем скоро мы узнаем, что же это за проект такой. Являясь финальной частью в трилогии Sweep of Time (включаяющей в себя Civilization и Alpha Centauri), новый проект будет официально представлен публике 17 декабря этого года. Взяв сайт Firaxis ласково кличьте его «Sid's Next Big Thing», что явственно отделяет данную игру от своеобразного хобби игрового мира - клепания реалистичных варгеймов на историческую тематику. Кстати, для заинтересованных: Antietam, долгожданный оверлей Gettysburg, уже вышел в свет. А никто даже не заметил! Конкретно о новой игре Мейера пока мало что известно, однако на том же официальном сайте висит большая картинка доисторического яйца, похожего на яйца динозавров из палеонтологического музея. Что ж, симуляция жизни до появления на планете человека стала бы вполне логичным шагом для Мейера. Мы поиграли в настоящий, заглянули в будущее. Не пора ли оглянуться на прошлое? Скоро узнаем.

НОВЫЙ NEED FOR SPEED

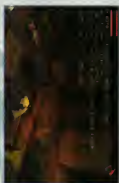
PC Нет, речь идет вовсе не о несчастном NFS: Motor City, уйдя раз уже десятилетиями на различных выставках и все никак не вышедшем, а о классическом продолжении не менее классического гоночного сериала Electronic Arts. Как нам стало известно из авторитетных источников, выпуск новой игры из сериала NFS намечен на март этого, и уже буквально через пару-тройку недель издатели начнут активно рекламировать кампания по продвижению... автомобильного производства компании Porsche. Все дело в том, что Need for Speed, сообразно определившейся моде на официальные лицен-



зирования целых автомобильных марок, решил связать свою дальнейшую судьбу именно с Porsche. Нестандартный поворот объясняется просто - EA надо куда-то девать отличную эксклюзивную лицензию, полученную от высокопоставленной немецкой компании. Конечно, это не Ferrari (повесть Aspid, повесть Saga - возможно, многие еще повесть, много моделей много), но все же в комбинации с одним из самых продаваемых имен в истории гоночных игр успеха легко добиться. Впрочем, не стоит забывать и про легендарный Porsche Challenge на PS... Electronic Arts пока не подтвердила не только даты выхода, но даже и факта существования проекта. Но это не беда, мы ведь с вами и так все уже знаем.

Urban Chaos

Жанр: action
Издатель: Eidos
Разработчик: Nucky Foot
Интернет: <http://www.eidosinteractive.com/urbanchaos/index.html>



Самое удивительное, что все, что говорились об этой игре, самая настоящая правда. Конечно, насколько можно судить по демо-версии. Основная feature - интерактивность. Практически любой предмет интерактивен. Блок с мусором, полицейская машина, и даже мирные горожан при большом желании можно расстрелять. Из будущих недостатков игры можно отметить лишь достаточно неудобное управление. А из недостатков демо - ограниченное время, что для Urban Chaos просто неприемлемо.

Messiah

Жанр: action
Издатель: Interplay
Разработчик: Shiny
Интернет: www.messiah.com



Он вышел! Гониме, вышла демо-версия, но этого уже достаточно, чтобы убедиться: Shiny время для не тратит. Принципиально новая концепция, оригинальный игровой процесс, впечатляющий уровень искусственного интеллекта - все это истинная правда. Прибавьте к этому великолепную графику, почти идеальные модели персонажей и очень необычный дизайн уровня, и можете ничто больше не ждать. Хотя, конечно, демо многим может показаться маловатой и заплюсоченной...

Star Trek: Hidden Evil

Жанр: action/adventure
Издатель: Activision
Разработчик: Presto Studios
Интернет: <http://www.activision.com/games/hiddenevil/>



Игра, выходящая и уходящая, а Star Trek остается... Удивительная вещь все-таки и неуемный американец эта бодрость еще не надорвал? Впрочем, мы все-таки игроки свежее, и, возможно, даже фрейд нас найдутся люди, которые получат настоящее удовольствие от демо Star Trek: Hidden Evil. Не буду спорить, в игре найдется несколько моментов, которые заслуживают отдельной оценки, но, в целом... Графика красавица, но не более того. Ничего в ней сверхъестественного нет и быть не может. Спуйи о движении от Unreal утратили свое значение с первыми же кадрами... Хотя, конечно, каждому свое.

Также на диске вы найдете:

Демо-версии:	Патчи:	Релизы:
AI Wars	Interworld v1.04 Patch	Dead or Alive 2
Close Combat IV: Battle of the Bulge	Indiana Jones and the Infernal Machine v1.1 Patch	Mission Impossible 2
Sid Meier's Antebellum	Half-File: Opposing Force v1.0.0.1 Patch	Entrapment (Widescreen)
Flanker 2.0	Rainbow Six: Rogue Spear v2.05 Patch	Thomas Crown Affair (Widescreen)
Jetboon Superdimpas	Winzoo Unleashed Patch	The World is not Enough (Widescreen)
Killer Loop	Winzoo Unleashed Patch	Newswinter Nights
Links LS 2000	Winzoo Unleashed Patch	Tekken Tag Tournament
The Longest Journey	Virtual On: Oratorio	Virtual On: Oratorio
Verge		Tamagotchi



ATLUS СТАЛ КРУТЫМ

Небольшое японское издательство Atlus на днях неожиданно разорвалось таким хитом, о котором многим другим издательствам остается пока лишь мечтать. Речь здесь идет об игре Maken X для Dreamcast, которая повергла в шок буквально всех, кто с ней столкнулся. Этому мистическому триллеру от первого лица, в котором вам придется играть роль меча, промывающего мозги своим жертвам, удалось привлечь к себе внимание многих игроков, что, естественно, положительно сказалось на его популярности. Более того, почуввав возможность нагреть руки на его привлекательности в глазах покупателей, Sega объявила о том, что она самостоятельно займется распространением и изданием Maken X за пределами Японии. Без всяких сомнений, данному проекту это не помешает.

А тем временем в Японии, где уважение к продукции Atlus у игроков намного выше, чем во всех остальных частях света, руководство этой компании сообщило о том, что она намерена поддержать своей высококалорийной продукцией такую приставку, как PlayStation 2, для которой она готовит сразу несколько новых проектов. Будем надеяться, что они окажутся такими же яркими и привлекательными, как получивший мировое признание Maken X.

LUCASARTS АНОНСИРУЕТ НОВУЮ ИГРУ

Как вы уже могли, наверное, догадаться, по мотивам фильма Star Wars: Episode 1. Итак, после довольно слабой бегалики-стрельки и более-менее достойной гоноки игровое подразделение LucasArts решило попробовать свои силы на новом поприще и объявило на PlayStation некую игру под названием Jedi Power Battles. Почему некую? Да потому что из того пресс-релиза, который распространила LucasArts по этому вопросу, понять природу этой игры не представляется возможным. У одних журналистов сложилось впечатление, что Jedi Power Battles будет представлять собой тренировочную драку. Другие же писки склонны относить это некое произведение в разряд игр жанра action. В общем, сплошные загадки, разгадывать которые мы пока не будем. Пусть лучше LucasArts соберется с мыслями и, снабдив нас скриншотами, расскажет о своем новом приставочном проекте поподробней сама.

НЕДО ULTIMA

Уже после появления демо-версии долгожданной Ultima IX появились некоторые сомнения в работоспособности финального релиза.

Которые, увы, полностью подтвердились. Electronic Arts (а PC-шные новости сегодня просто-таки являются настоящим бенедиксом этого игрового монстра), будучи не в состоянии терпеть Гарриотское заведное отлагивание, облагораживание и обезбавождение великого шедевра, выпустила игру в том виде, в каком она была на момент истечения последних сроков. В результате мы увидели лучшую игру сериала Ultima, но практически неиграбельную на машинах

слабее Pentium III/Athlon с 128 МБ RAM, содержащую уйму багов, включая и неработоспособность под Direct X7, не оптимизированную под Direct 3D (читай, безумно тормозящую подо всеми разномыслиями плат от Nvidia, S3 и юке с ними, кроме 3dfx). Не будь Ascension шедевром, все бы плынуло и забыли это чудо, как страшный сон. Все беда в том, что на этот раз Origin удалось превзойти саму себя и произнести на свет далеко не «радую» RPG. Разработчики нечестно приписали за создание патчей и написание сценария по оптимизации производительности. В связи с этим наш журнал решил несколько повременить (до следующего номера) с обзором нетленного творения Ричарда Гарриота до появления более хорошо отлаженной версии игры. То же самое советуем и нетерпеливым геймерам. Поиграть в U9 стоит несомненно, но в данной ситуации лучше немного подождать. Все выходящие патчи, разумеется, будут опубликованы на наших демо-дисках.

AUSTIN POWERS VS DUKE NUKEM ПОРОДИЛИСЬ

На самом деле, все, конечно, не так страшно. Просто-напросто издательство Rockstar Games немцами объявило о том, что оно намерено выпустить в 2000 году несколько игр в навазении которых вы увидите имена этих двух супергероев. Первого Rockstar надется ослепить появлением сразу в нескольких играх для различных платформ (Game Boy Color, Sony PlayStation, PC), а второго, увы, только в одной, но зато на PlayStation 2. К сожалению, никакой более конкретной информации по поводу этих громких проектов к нам не поступало, однако Rockstar Games обещала вскоре исправить эту оплошность. Будем ждать.



BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN

10

Сергей Дрегалкин

ноября сладкая парочка Interplay/BioWare громкогласно и без утайки объявила о своем проекте Baldur's Gate II. Большой новостью, или тем паче откровением, этот анонс не стал. Официальное подтверждение о работе над сиквелом после грандиозного успеха оригинального проекта было только вопросом времени. И час пробил.

ИСТОРИЧЕСКОЕ РАССЛЕДОВАНИЕ

Еще совсем недавно я с чистой совестью говорил, что о Baldur's Gate II не известно ровным счетом ничего, если не считать факта его эмбрионального состояния. Дескать, игра состоится, но пока она только-только обретает формы и во что со временем трансформируется — не ведомо. Все это было справедливо, за исключением одного — Baldur's Gate II далеко не так молод, как это кажется на первый взгляд. Работа над сиквелом, по заявлению ребят из BioWare, кипит на протяжении уже двух лет.

Интересно получается, не находите? Два года праведных трудов — а о проекте официально было объявлено только месяц назад. И больше того, за все это время не произошло никакой утечки информации — даже Blizzard, известный своей параноидальной манерой секретности, не умеет так прочно удерживать информацию за стенами рабочего офиса. В чем секрет? Попробуем провести небольшое расследование.

Судьба у оригинального Baldur's Gate была достаточно богата. В непорочном девстве проект вообще носил другое имя (Iron Throne) и задумывался как калыка с Diablo. Но в какой-то момент руководство ударило кулаком по столу и на сто восемьдесят градусов изменило политику партии, превратив Baldur's Gate в полностью самобытный и очень масштабный проект. Ключевое слово в данном случае — «масштабный».

Вспомним анонсы полутора-двухлетней давности. Привожу буквально цитату: «Мы планируем выпустить Baldur's Gate, а следом за ним сразу два сиквела... Работа над всеми тремя проектами ведется параллельно, поэтому пророчество появится без особых задержек...». Если говорить кратко, то было заявлено, что в первой части игры персонажи будут прочувствовать в среднем до седьмого уровня, во второй — до тринадцатого, а в третьей — до двадцатого.

К Рождеству прошлого года Baldur's Gate благополучно появился на полках магазинов и немедленно начал пробираться к вершинам игровых топ-чартов. Там он прочно обосновался, красуется и поныне. Но на волне всеобщего эйфорического «бальдурснания» старые анонсы были погребены под кучей лисен от благодарных фанов, и про два обещанных сиквела все как-то начисто забыли. Конечно,

Платформа: PC
Жанр: RPG
Издатель: Interplay Productions
Разработчик: BioWare
Требование к компьютеру: P200, 32Mb RAM, 2Mb Video RAM
Интернет: <http://www.interplay.com/bg2e2/>
Дата выхода: осень 2000 года



В Baldur's Gate II изменилось положение камеры — по сравнению с прошлой частью она немного поднялась вверх, что привело к увеличению общей панорамы





появление аддона Tales Of The Sword Coast все восприняли как должное (как же так – чтобы хит и без продолжения?!), но о том, что был анонсирован еще в незапамятные времена, мало кто вспомнил.

Прошел без малого год со дня релиза Baldur's Gate. Оба продолжения должны были появиться спустя считанные месяцы с момента начала продаж оригинального проекта. Tales Of The Sword Coast вышел, тут все четко. Но где второй сиквел?

А его нет и, что примечательно, попросту не будет. Зато, как уже говорилось в самом начале статьи, 10 ноября был анонсирован полностью самостоятельный Baldur's Gate II. Не наводит ли эти факты на определенные мысли? А если в свете этого вспомнить загадочную фразу разработчиков о том, что работа над проектом ведется уже два года...

Вывод простой – ничего сверхоригинального можно даже и не ждать. Кроме того, вся официальная информация только подтверждает этот вывод.

БАЛДУРС ПОД НОМЕРОМ ДВА

Давайте отталкиваться от того, что как минимум на две трети Baldur's Gate II будет копировать своего предшественника. Во-первых, технической базой для игры послужит старый добрый движок Infinity, который, правда, притянут за уши к современным (на момент выхода) требованиям. Во-вторых, игровая механика по-прежнему будет строиться на второй редакции правил AD&D. Этот факт несколько обескураживает, так как Baldur's Gate II появится на полках магазинов осенью следующего года, а уже в августе начнутся продажи сюда правил Третьей Редакции. В третьих, по большому счету не изменятся интерфейс, число участников группы, механика боя, система диалогов, используемая наглядность, процесс экипировки... И так далее, и так далее. Тогда что же нам ожидать нового от игры? Ответю – новых приключений. Новых глобальных приключений на юге побережья Мечей (Sword Coast) в мистиче Амп.

Итак, давайте разбираться с нововведениями. Сразу предугадаю самый первый животрепещущий вопрос и ответу – да, можно. Да, можно импортировать персонажей из предыдущих двух игр. При импортировании могут быть изменены некоторые параметры и/или силы, что диктуется доработками и модификациями в игровой механике Baldur's Gate II по сравнению с предшественником.

Впрочем, Baldur's Gate II можно рассматривать и как полностью самостоятельный проект, начав новую игру с генерации персонажа. Ка набору доступных рас были добавлены полуорки (Half-ogs) и теньцы эльфы (Drow). Однако последние не имеют никаких бонусов или пенальти по сравнению с обычными эльфами.





e@shop

http://www.e-shop.ru

Интернет магазин с доставкой на дом!!!

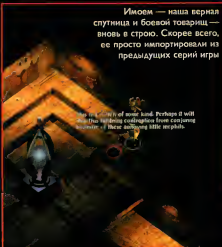
Заказ по интернету: <http://www.e-shop.ru>
e-mail: eshop@gameland.ru
телефон: (095) 258-8627

Доставка по Москве и Санкт - Петербургу \$3,
по Московской области \$5- \$9
Представительство в Санкт -Петербурге:
(812) 311-8312, e-mail: eshop@itpro.spb.ru

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных.

 Acheron's call Издатель: Microsoft Стереоскопические изображения \$69.99	 Darkstone (рус.тек.) Издатель: Gathering of Developers Ролевая игра в жанре D&D \$19.95	 Dragon (рус.тек.) Издатель: Surreal Software Полноценный приключенческий в колдовском мире \$22.99
 Need for Speed 4 (рус.тек.) Издатель: Electronic Arts Тонкая и реалистичная механика \$19.95	 Tiger (рус.тек.) Издатель: Electronic Arts Стереоскопические изображения \$15.99	 Driver (рус.тек.) Издатель: GT Interactive Крутая игра без глупых разрешений \$23.95
 Петя и Василий Иванович Издатель: Бука Полноценный комедийный \$8.00	 Age of Empires II Издатель: Microsoft Вторая часть стратегической в реальном времени \$59.99	 KEEPER2 Издатель: Electronic Arts Продолжение известной стратегии \$19.95
 FIFA 2000 (рус.тек.) Издатель: Electronic Arts Полноценная игра в футбол с реалистичной графикой \$22.99	 Monster Издатель: Diamond Стереоскопические изображения \$49.99	 Rito Издатель: Diamond Полноценная стратегическая игра \$149.99
 Montez II Quadzilla Проектировщик: Turtle Beach Полноценная игра в на базе Viper II 3D-игр \$119.00	 Viper 770 Ultra 32 MB, AGP Проектировщик: Diamond Новая платформа для игры в новые игры с высокими требованиями \$199.99	 Miro Video DC 18 Plus Проектировщик: Miro Настоящее решение для мультимедиа \$280.00
 3Dfx Voodoo 3, 2000, AGP (OEM) Проектировщик: 3Dfx Полноценная 2D и 3D графика, трижды оптимизированная \$99.00	 Joystick Gamestick Проектировщик: CN Движущий для компьютеров \$35.99	 Intelli Mouse PS/2 Проектировщик: Microsoft Полноценная мышь для работы в Internet \$18.99

Пишите и звоните по любым вопросам.
Мы можем доставить новые игры, вышедшие в США



Иногда — наша верная спутница и боевой товарищ — вновь в строю. Скорее всего, ее просто импортировали из предыдущих серий игры.



ни и были введены скорее для программ при протесте со стороны фанов Диндза. К набору классов было добавлено еще более двух десятков профессий такого разного рода, например, теперь без проблем можно стать assassin (наемный убийца).

Предположим, персонаж создан, а как обстоят дела с его прокачкой? Значительно обстоят, скажу я вам. Лимит по набору очков опыта по-прежнему существует, но по сравнению с Baldur's Gate ограничивающая планка поднялась на несколько порядков выше. Итак, внимание — максимально возможное количество очков опыта равно 2.950.000! Т.е. без малого три миллиона. Как это оказывается на уровне персонажа можно увидеть в следующей табличке.

КЛАСС	УРОВЕНЬ ДЛЯ 2.950.000 ОЧКОВ ОПЫТА
FIGHTER	19
PALADIN	17
RANGER	17
WIZARD	17
CLERIC	21
DRUID	24
THIEF	23
BARD	23

Про уникальный и глобальный мир я даже не буду распространяться — грандиозный размер разработчиков, начатый еще в Baldur's Gate, во всю проявит себя и во второй части игры. Объявлено о споре с лишком известностей разной степени сложности и протяженности.

В общем, с точки зрения игровой механики и всеполюсности никаких нареканий быть не должно. Вселенная Forgotten Realms проработана до деталей, соответствующая лицензия у разработчиков имеется, дизайнеры и левел-майнеры свой злейный дар дарят. Да и, кроме того, со сценарно-сюжетной частью у Baldur's Gate было все в порядке, поэтому есть основания полагать, что и во второй части курьезов и ля-



Еще один культовый персонаж — Drizzt. Если у кошек девять жизней, то у этого темного эльфа их, по крайней мере, десятков тысяч — столько раз его умиротворяли за пару мечей и крутые доспехи, а он по-прежнему живехонек!

пов не будет. Стучим по дереву...

Техническое исполнение Baldur's Gate II оказалось более критичным по части необходимости внесения изменений. Оно и понятно — хороший сюжет остается хорошим независимо от времени, а вот движок имеет неприятную особенность: прыжки успевают, этого же нет — прыжки не успевают. Поэтому и приходится работать по BioWare приходить все южнее, чтобы сделать игру интереснее. Основное поровало — использование аппаратной трехмерной анимации. Нет, движок не будет полностью трехмерным, просто там, где это возможно, прорисовка будет перекладываться с электронных плеч процессора на плечи 3D ускорителя. Проще говоря, технология копирует аналогичную технологию из Diablo — все эффекты освещения, прозрачности, тумана и некоторые другие будут обчитываться ускорителем. Понятно, что качество и скорость от этого только выиграют.

Второе долгожданное нововведение — увеличение разрешения с 640х480 до 800х600. Эта малозначущая на первый взгляд деталь довольно существенна, так как больше

ПУТАНИЦА С РАЗРАБОТЧИКАМИ

Уже не раз и не два я слышал, что, оказывается, «разработкой Baldur's Gate занималась команда Black Isle Studios». Не верьте этой дезинформации, это не так! Давайте, чтобы раз и навсегда разобраться в этом вопросе, разставим все точки над «х».

Да, название Black Isle — подразделения Interplay — фигурирует в титрах и заставке игры, но реально разработкой Baldur's Gate эта команда не занималась. Команда разработчиков над линией серии Baldur's Gate. Все три проекта (сам Baldur's Gate, Baldur's Gate: Tales of The Sword Coast и готовящийся Baldur's Gate II) разработаны/разрабатываются ими и только ими. Еще один известный рабочий проект BioWare — игра Neverwinter Nights, о которой мы рассказывали несколько номеров назад.

Black Isle — скорее издатель, нежели разработчик. Впрочем, собственная команда девелоперов у Black Isle тоже есть и на данный момент она занята работой над Planescape: Torment и Icewind Dale.

Примечательно, что все упомянутые проекты (за исключением Neverwinter Nights) используют модификацию одного и того же движка Infinity. Это уже так, просто к сведению.

разрешение дает большую панораму обзора. А значит, вы сможете раньше обнаружить противника, быстрее сориентироваться на местности и так далее.

Игровой интерфейс, как видно по скриншотам, остался нетронутым. Разве что слегка была подретуширована и без того великолепная графика отдельных элементов. Внутренних изменений также практически нет, даже от BioWare, который больше всего был связан с Planescape: Torment, разработчики решили опознаться — мол, дисбаланс не так-то прост. Но, тем не менее, скорость ходьбы персонажей увеличилась, чтобы спасти и минимуму времени на перемещение по «пустым» локациям.

На этом все более или менее касательные сведения о Baldur's Gate II исчерпываются.

Все, что осталось за рамками разговора (а это многопользовательская игра, система боя, NPC, магия и многое другое), пока полностью скопировано из оригинальной игры или, в лучшем случае, слегка добавлено парой новых количественных дополнений.

Не скажу, что пресс-материалов по игре слишком много, но того, что есть, вполне хватает для составления первого впечатления. И впечатление это двойственное. Например, глядя на пресс-релизы и скриншоты из Baldur's Gate II, главный охарактеризовал проект лаконичным словом «культура». Тут с ним нельзя ни согласиться — вторая часть игры призвана совершить большой кассовый сбор при минимальных финансовых усилиях и средстве...

С другой стороны, одно я знаю точно — будем играть. Будем самозабвенно и с безудержным азартом играть в Baldur's Gate II точно так же, как играли до него в первую часть.

Вершины топ-чартов заказаны. Кошмарные подготовлены. Осталось только хоть как-то совпадать с томительным ожиданием...



TECHMARKET
КОМПЬЮТЕРС

Компьютер TCM "Extreme GT" - предназначен для решения задач, требующих значительных вычислительных ресурсов. Он сочетает в себе высокий уровень производительности и лучшие технологические достижения компьютерной индустрии. ПК TCM "Extreme GT" обладает широкими возможностями для работы со средствами мультимедиа, разнообразной творческой деятельности, разработки богатых по содержанию Web-узлов, а также может использоваться в качестве высококачественной игровой станции. Компьютеры TCM "Extreme GT" проходят обязательный многоступенчатый контроль качества на всех этапах производства в соответствии с международными стандартами. Все компьютеры удовлетворяют требованиям стандарта безопасности, а также гигиеническим нормам.

Бесплатная

гарантия 2 года
доставка по Москве
техническая поддержка



pentium® III

TCM "Extreme GT" Домашний компьютер

на базе процессора Intel® Pentium® III с тактовой частотой 600 МГц

Оптимальная конфигурация для 3D игр, графических редакторов и работы в Internet



ст. м. "Динамо", ул. 8 Марта, д. 10 (095) 723-81-30
ст. м. "Красносельская", ул. Русаковская, д. 2/1 (095) 264-12-34 264-13-33
ст. м. "Каховская", Симферопольский б-р, д. 20а (095) 310-61-00
ст. м. "Сокол", ул. Новоселчаная, д. 11 (095) 157-53-92 157-42-83
ст. м. "ВДНХ", ВВЦ, пав. №14 "Вычислительная техника", (095) 974-60-10
ст. м. "ВДНХ", ВВЦ, пав. №18 "Электротехника", (095) 974-60-10
ст. м. "Аэропорт", ул. Часовая, д. 16 (095) 152-11-20
Корпоративный отдел: (095) 723-81-26 e-mail: office@techmarket.ru
Дилерский отдел: (095) 214-20-17 e-mail: ord@techmarket.ru
Сервис центр "Техмаркет Компьютер", 1-я ул. 8 Марта, д. 3 (095) 214-3162
WEB - сайт: www.techmarket.ru свежий прайс-лист на все оборудование
E-mail: office@techmarket.ru
Филиал: Великий Новгород "Техмаркет Новгород", ул. Новолучанская, д. 10 (816-22)-7-43-98, (816-2)-13-73-73, (816-2)-13-77-00

Хотите сэкономить время

www.5000.ru

Посетите наш Интернет магазин.
Здесь Вы можете сделать заказ,
который Вам доставят в офис
или домой.

НАШИ ДИЛЕРЫ:

Ярославль "Скан" (0852) 30-2514 22-5711 г. Ярославль, ул. Первомайская, д. 7а
Уфа "Форте-ВД" (3472) 37-9608 г. Уфа, Проспект Октября 58
Иркутск "Атон" (3952) 46-7456, 51-1745 г. Иркутск ул. Лармонтова, 130, корп. 2 офис 310
Челябинск Компьютерный салон "Аль" (3512) 66-5062 г. Челябинск, Проспект Ленина 35
Казань "Logic Systems" (8432) 64-1072, 64-1082, 64-1092 г. Казань, Б. Красная д. 34
Красноярск "Индикс" (3912) 27-9887, 65-0372 г. Красноярск, ул. Парикой Коммуна 33, 4 эт., К-24
Ярославль "Тензор" (0852) 45-14-13 (многоканальный) г. Ярославль Московский проспект, 12
Владивосток "Ака-Компьютер" (1232) 30-0219, 22-9924 г. Владивосток, ул. Светланская 85
Ижевск "Время" (3412) 78-8974 г. Ижевск, ул. Коммунаров, 216а
Казань "Милл" (8432) 64-2830 38-4052 г. Казань, Красная 18
Казань "Альфа-Виста" (8432) 32-1850 г. Казань, ул. Кирова д. 34
Липецк "Роскомпьютер" (0742) 24-55-21, 24-66-35 г. Липецк, Площадь Пеханова д. 1
Южно-Сахалинск "Орбита" (4242) 42-58-11 г. Южно-Сахалинск, ул. Емельянова, д. 34а
Екатеринбург "Мегаборт" (3432) 22-70-51, 22-46-44 г. Екатеринбург, ул. Исетская, 10-20
Красноярск "Синтез-Н" (3912) 23-8379, 27-5748 г. Красноярск Проспект Мира, 36, оф. 510

Логотипы Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками компании Intel Corporation

TEKKEN TAGTOURNAMENT



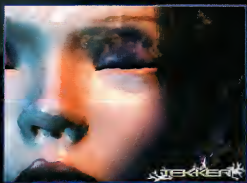
Платформа: PS2
Жанр: fighting
Издатель: Namco
Разработчик: Namco
Интернет: www.tekkentagtournament.com
Дата выхода: март 2000

С вежеиспеченное мультиплатформенное издательство Namco благополучно достигло «культового» статуса. А это означает, что к любой его игре, на разработку которой было потрачено больше пятнадцати копеек, моментально приковывается всеобщее внимание. Мы их всегда восхваляем, периодически завышаем им оценки и не несем за это никакой ответственности.

И спустя через месяц после выхода в свет ее очередного «шедевра» отношение к нему почему-то сменяется на значительно более сдержанное, сути дела это не меняет. Вель все мы все равно прекрасно знаем, что Namco — это всегда круто и, самое главное, модно, а об остальном пусть пекутся жалкие эстеты.

А началось все эта вакханалия вокруг продукции сравнительно небольшой и, казалось бы, потерявшей статус лидера японской индустрии видеоигр компании Namco с выхода в свет революционного продукта под названием Tekken для всемирноизвестной приставки PlayStation (для справки: первый Tekken появился в про-

же тридцать первого марта 1995 года). Революционен он был, как вы все теперь знаете, совсем не благодаря своему содержанию, которое было не только позитивно оценено у других представителей жанра, но и не было доведено до ума. Шокировал игроков (и меня в том числе) он тем, с какой страстью и с каким рвением разработчики из Namco попытались представить нам свой, прямо скажем, не самый лучший в мире продукт. И я не побоюсь сказать, что именно Tekken впервые показал нам то направление, в котором будут развиваться 32-битные игры, так как именно в нем мы впервые увидели в трехмерной игре все то, что





принято называть унамики словами «production values» (то есть, различную ширину типа видеороликов, звуковых дорожек, достойных выпусков отдельным изданием, и т.д. и т.д.). И именно камнем с него мы стали потихоньку замечать тот факт, что Сонико-Мариошскому периоду в развитии видеоигр приходит конец, и им на смену приходят такие герои, как Paul Phoenix и Nina Williams.

Так вот, больше такого не будет. Теперь уже Tekken у Resident Evil, отныне занимающих позиции Соника и Марио, вскоре придется уступить дорогу молодым да ранним. И эти молодые да ранние обязательно появятся, так как в противном случае наш интерес к видеоиграм постепенно сойдет на нет. К счастью, для таких компаний, как Namco, подобные произведения пока не являются прилагавшимся магазином, и эту пустоту все еще способны занять наши старые знакомые в новом «флаконе», такие как Resident Evil Code Veronica или Tekken Tag Tournament. Ради последнего, собственно говоря, вся эта статья и затеялась.

Tekken Tag Tournament можно было бы по праву назвать самым большим позором Namco, если бы она не объявила о том, что ее последний аркадный полугол (интерес к которому японцы высказали в том же объеме, что и к очередному Street Fighter у или 1999-ому King of Fighters у) не выйдет на предназначенной для него самой судьбой PlayStation. Все дело в том, что по своей сути эта игра представляла собой все то же третий Tekken, только с дополнением в него старых героев из предыдущих двух частей данного сериала и обогащением его новой опцией. Эта новинка, а именно возможность смены во время боя одного игрока на другого, то есть «таг», позволила в свое время пусть не надолго, но взорвать новую жизнь в двумерных драках от Capcom. Однако Namco — это не Capcom, и от нее мы пока еще вправе ждать много большего, чем добавление в список одной новой опции. К счастью, давняя японская компания, как выжили, понимает это не хуже нас. И вместо того чтобы выпустить ТТТ на PlayStation (где она продалась бы намного большим тиражом), порадовать тем самым фанатов, а задорно предоставить нам почву для пересудов на тему «как низко пала наша любимая Namco», она решила поддержать свой непогрешимый имидж.

Результат этого решения перед вашими глазами: все наши любимые герои из всех трех серий Tekken а были воссозданы на PlayStation 2 во всей красе, на которую только способна сегодня эта приставка. Не них не видно ни одного огрехения, из них не торчат ни один ползатоник, их мимика и движения выглядят настолько реальными, насколько это можно, а их детализация позволяет любой герой многочисленных «цитиловских» роликнов из нашего главного прошлого. К сожалению, в результате этого в очередной раз пострадал задний план, на полноценную реализацию которого у Namco уже не хватило полигонов (вместо них нас снова ждут, в основном, страсти с небольшими вращением на неподвижных плановых объектах), но это уже не важно. Самое главное, что Tekken выйдет на итоговую PlayStation со всеми выходящими игроками последними. А все остальное — ерунда.

Подведем итог. Четвертого марта на PlayStation 2 выйдет, наверное, одна из самых фанатских игр современности, пропустить которую, по идее, не сможет ни один настоящий поклонник PSX и видеоигр в целом. А вот разделит ли ее многие японцы, мы узнаем уже через какие-то там 3-4 месяца.

e-shop

<http://www.e-shop.ru>

Интернет магазин с доставкой на дом!!!

Заказ по интернету: <http://www.e-shop.ru>

e-mail: eshop@gameland.ru

телефон: (095) 258-8627

Доставка по Москве и Санкт - Петербургу \$3, по Московской области \$5- \$9

Представительство в Санкт - Петербурге: (812) 311-8312, e-mail: eshop@litepro.spb.ru

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных.

<p>Army men Система: Nintendo (NTSC) Среднестатистическая игра с популярными персонажами</p> <p>\$74.99</p>	<p>Duke Nukem 64 Система: Nintendo (NTSC) Популярный шутер</p> <p>\$65.99</p>	<p>Donkey Kong 64 Система: Nintendo (NTSC) Приключенческое приключение известного персонажа Donkey Kong</p> <p>\$89.99</p>
<p>Zeida 64 Система: Nintendo (NTSC) Дружеское приключение</p> <p>\$59.99</p>	<p>Turok 2 Система: Nintendo (NTSC) Самый популярный шутер. Приключенческое приключение из джунглей</p> <p>\$69.99</p>	<p>Shadow Man Система: Nintendo (NTSC) Приключенческое приключение из потустороннего мира</p> <p>\$85.99</p>
<p>Controller Система: Nintendo (NTSC) Детальное руководство для игроков приставки</p> <p>\$34.99</p>	<p>Expansion Pack Система: Nintendo (NTSC) Расширение игрового процесса для приставки на 4 МБ</p> <p>\$39.99</p>	<p>Nintendo 64 (US) Система: Nintendo (NTSC) 4-х канальная игровая приставка с телевизором</p> <p>\$149.99</p>
<p>Game Boy Color Система: Цветной Game Boy 5-канальная игровая приставка с цветным экраном на 36 цветов</p> <p>\$99.99</p>	<p>Game Boy Система: Черно-белый Game Boy Знаменитая игровая приставка с серым экраном</p> <p>\$57.99</p>	<p>(Color) Tarzan Система: Цветной Game Boy Приключенческое приключение из джунглей</p> <p>\$44.99</p>
<p>(Color) Quest for Camelot Система: Цветной Game Boy Приключенческое приключение из популярного мультфильма</p> <p>\$44.99</p>	<p>(Color) Men in Black Система: Цветной Game Boy Аркада с героями из популярного мультфильма</p> <p>\$44.99</p>	<p>(Color) Daffy Duck Система: Черно-белый Game Boy Приключенческое приключение в космосе</p> <p>\$22.99</p>
<p>(PAL) Croc 2 Система: Sony PlayStation PAL Игра часть приключенческого приключения</p> <p>\$41.99</p>	<p>Joystick Gamematch Система: Sony PlayStation PAL Приключенческое приключение</p> <p>\$42.99</p>	<p>Resident Evil 3: Nemesis Система: Sony PlayStation (NTSC) Приключенческое приключение</p> <p>\$69.99</p>

Платформа: PC
 Жанр: симулятор
 Издатель: Electronic Arts
 Разработчик: Maxis
 Онлайн: www.thesims.com
 Дата выхода: начало 2000 года

SIMS



В

Дмитрий Эстрин

опросы человека, не знакомого с компьютерными играми, способны завести в тупик кого угодно. Они наивны, возмутительны и наглыв. Вы потратите кучу времени на объяснение того, почему у какого-нибудь доктора в сверхинтерактивном Half-Life нельзя спросить, который час. Почему главный герой Tomb Raider Лару Крофт нельзя... Ладно, оставим в покое Tomb Raider. Так вот, в отношении Sims на любой подобный вопрос смело отвечайте: «Да, можно. Причем легко.»...

По крайней мере, главный идеолог проекта Уилл Райт (Will Wright) именно так и делает, не забывая при этом много улыбаться и снабжать свои односложные реплики невероятнейшими примерами. После этого о большинстве других игр как-то достаточно быстро забываешь. Хотя понять до конца, что же нам такое готовится, оценить масштаб работы Maxis (или даже недооценить) не особенно просто. Нет, это не развнузганная версия Тонгаотчи. Нет, это не Creatures с оригинальнейшей идеей. Хотя при желании концепцию Sims можно толковать по-разному. Думаю, сторонники противоположных точек зрения сойдутся в том, что эта игра представляет собой самый смелый и самый последовательный эксперимент, в котором разработчики пытаются создать модель человеческой жизни, за все последние времена. Высочайший уровень интерактивности встречается с мощнейшим искусственным интеллектом. Сочетание революционное. Добавьте к нему особый стиль Maxis и... в общем, это и есть Sims.

С чего все начиналось? Успокойте, дорогой читатель, я вовсе не собираюсь в очередной раз рассказывать о том, как хитрая Мaxis превратилась в brand'а игровой индустрии. Хотя я сильно надеюсь, что вам известно, что разработчики, находящиеся под крылом Electronic Arts, отличает такая черта, как консервативность. Или — традиционность, кому как больше нравится. И, конечно, было несколько странно некоторое время назад слышать, что Maxis разрабатывает такое многомиллионное чудовище, как Sims. По крайней мере, ничего подобного раньше у разработчиков просто не получалось. Все объясняет изначальная идея Уилла Райта.

А состояла она в разработке абсолютно проходного по всем параметрам проекта. Есть такие полупрофессиональные CAD программы, описи которых состоят в том, чтобы среднестатистический американский тулза смог изменить интерьер своего дома. Разумеется, в свое время подобные программы пользовались невероятной популярностью (в настоящий момент просто нет достойного преемника, позволяющего говорить о глобальности явления). В общем, задние Deer Hunter'ы, позволяющие собрать домик своей мечты, навели Уилла Райта на мысль о создании серьезного, слегка игрового и более комплексного продукта. Чтобы это было, во-первых, fun, во-вторых, easy, а в итоге — cool. Но как сделать из подобной программы игру? Не думаю, что проблему решила бы идея мебельного тетриса или кака-либо другой ахинеи. Таким образом, сначала появились действующие лица (люди, просто люди), которые постепенно вытеснили расстановку кресел и диванов на второй план. Так что основная идея родилась не сразу.

Что представляет собой Sims в настоящий момент? Все действие строится вокруг наипростейнейших американских персонажей, которые в самом начале игры генерируются в стиле RPG-игр. Всего несколько основных характеристик: активность, общительность, уровень обаяния и т.д. и десятки дополнительных. Нужно выбрать пол главного героя, с точностью до незначительнейших деталей сгенерировать его внешность. Похожесть возможна, повторение — исключение. Итак, мы собрали такого слегка замкнутослованного американца, который любит смотреть телевизор, не отрываясь от процесса поглощения гамбургеров, при этом не умеет готовить и старательно избегает встреч со своими соседями. Дайте окончательно сформировать образ типичного полуха среднего запада, назовем его Боб и временно оставим несчастного в покое.





теперь надо найти подходящую работу для Боба и закончить, таким образом, организацию его жизненного уклада. С этого момента все может происходить без вашего вмешательства. Наверное, первым делом Боб устроится в телевизор. Рано или поздно он захочет пожать, самостоятельно попортит к телефону и закажет пиццу полюбившейся случаю Кока-Колы. Поскольку человек он достаточно инфантильный, то выкидывать мусор не будет, ему — лень, и вообще... Но лучше вызовет домработницу, хотя, в принципе, мусор не вывозить, типа, и так пойдет. Если вас такой персонаж раздражает, то, конечно, можете бездействовать, наслаждаясь после-

(095) 258-8627
(812) 311-8312





рошие истории. Но Боб уже морально разложился, он употребляет неприличные слова и предпочитает веселых друзей семье. Сынишка Гарри, несмотря на это безобразия, растет и, естественно, превращается в очень злого подростка.

В том, что персонажи живые, нас должно убеждать богатство их мироощущений, отраженных графически. Герои могут ощущать голод или холод, им может быть смешно или грустно, они могут быть энергичны или усталы – все это в свою очередь определяется целой серией факторов, которые перечислению не поддаются. В этом, собственно, и проявляется «высочайший» уровень интерактивности и мощнейший искусственный интеллект. Цели, как таковой, естественно, нет. Хотя можно, к примеру, стремиться к тому, чтобы главный герой превратился в высокоморального человека, довольного своей жизнью во всех отношениях. С этой точки зрения Sims вновь можно сравнить с SimCity 3000. Так же как красивые здания отображают истинное положение дел в городе, так и поведение персонажа и его характеристики будут отражать его реальное духовное и физическое состояние.

Что можно еще рассказать о Sims... Немного экзотики. Я уже говорил, что разработчики предусмотрели, в принципе, любое желание игрока. Даже самое дикое и невероятное. Захотелось какому-нибудь излишне экспрессивному игроку, к примеру, убить соседа своего главного героя (мало ли, может женушка его пригласилась) – пожалуйста. Ника-

ких проблем – наличием можно прикармливать, а трупы... трупы – закопать в саду. Конечно, события на этом не закончатся. Поздними ночами к главному герою в спальню будут залезать привидения... Честно говоря, мне уже как-то не по себе становится.

Макс планирует выкладывать у себя на сайте постоянные довески к Sims. Это различного рода объекты, которые в процессе игры можно будет купить, дабы сделать главного героя счастливым. Конечно, есть и обратная сторона монеты... Купите вы, к примеру, своему Бобу обезьянку из Африки. Знаете, чем это грозит? Между прочим, любой американец (даже самый маленький) знает, что грозит это какой-нибудь страшной болезнью со смертельным исходом! Обезьянка-то из Африки... В общем, будьте осторожны.

Графика... Оно вам надо? Графика как графика, в меру треммерная, в меру приятная и, что характерно, достаточно простая. Особенно в этом отношении отличились модели персонажей. Хотя, с другой стороны, понять, что они делают, не составит вам никакого труда.

Надо ждать. Однозначно. Причем, ждать эту вещь нужно примерно так же, как Black&White, хотя о нем разговор всегда особый. В том, что Sims окажется великолепной игрой, я уверен. О том, что это – хит, можно говорить со стопроцентной гарантией. Революция? Возможно...

CM PREVIEW

пенным дичищем героя, но в этом случае рекомендуется все-таки как-то на него воздействовать. Игрок в состоянии прямо указать, что Бобу нужно делать. Конечно, не факт, что он все так и делает. А если и делает, то, возможно, не так. Но рано или поздно вы добьетесь своего. Заставите Боба прочитать «Книгу о вкусной и здоровой пище», и он больше не будет нравиться вредной пищей. Научите его убирать за собой, и он сам поймет, в чем заключается нехитрый секрет американского счастья. Кроме того в результате экономии на домработнице с пищей освободится некоторое количество средств, которые можно истратить по назначению. Что ж, порадовать Боба и купите ему новый телевизор во всю стену. А потом – машину. И – бассейн.

В скором времени вы заметите, что Боб из бывшего закомплексованного школьника превратился в respectable бизнесмена, который каждое утро засматривается на хорошенькую соседку по имени Лара... Романтическим вечером деликатно подползните Боба к дверям соседнего дома – Лара должна быть рада гостю, у которого есть свой собственный бассейн. Молодые люди разовьются и... устоять о совместных шашлыках на заднем дворике. Отношения могут развиваться по-разному, в конце концов, Боб – далеко не единственный парень, да и одевается он как-то странно, но... предположим, что ему повезло: помогало наличие бассейна и умение готовить.

Есть ли в игре секс? Ну, разумеется, есть. Sims – все-таки реалистичная игра. Секс в игре есть, только он вырезан и остается как бы за кадром. Действие сразу переходит к конечному результату интимных отношений, то есть, к сынишке, которого счастливые родители сообразно обстоятельствам назовут Гарри. Но как-то все слишком ханжарственно у нас получается, не находите? Ну, конечно, Боб начал пить, кроме того он влюбился в эту толстую Моникой (другой осязкой). Моника обожает устраивать вечеринки, приглашает к себе кого ни попадя, и вообще о ней рассказывают разные нехо-

рошие истории. Но Боб уже морально разложился, он употребляет неприличные слова и предпочитает веселых друзей семье. Сынишка Гарри, несмотря на это безобразия, растет и, естественно, превращается в очень злого подростка. В том, что персонажи живые, нас должно убеждать богатство их мироощущений, отраженных графически. Герои могут ощущать голод или холод, им может быть смешно или грустно, они могут быть энергичны или усталы – все это в свою очередь определяется целой серией факторов, которые перечислению не поддаются. В этом, собственно, и проявляется «высочайший» уровень интерактивности и мощнейший искусственный интеллект. Цели, как таковой, естественно, нет. Хотя можно, к примеру, стремиться к тому, чтобы главный герой превратился в высокоморального человека, довольного своей жизнью во всех отношениях. С этой точки зрения Sims вновь можно сравнить с SimCity 3000. Так же как красивые здания отображают истинное положение дел в городе, так и поведение персонажа и его характеристики будут отражать его реальное духовное и физическое состояние.

Что можно еще рассказать о Sims... Немного экзотики. Я уже говорил, что разработчики предусмотрели, в принципе, любое желание игрока. Даже самое дикое и невероятное. Захотелось какому-нибудь излишне экспрессивному игроку, к примеру, убить соседа своего главного героя (мало ли, может женушка его пригласилась) – пожалуйста. Ника-



ПРЕМЬЕР ВИДЕО ФИЛЬМ

ПРЕДСТАВЛЯЕТ

**БИВИС И БАТТ-ХЕД ДОБРАЛИСЬ ДО ЛИЦЕНЗИОННОГО ВИДЕО
ЗАГЛЯНИТЕ В ГЛАЗА МУДРОСТИ - ГЛАЗА БИВИСА И БАТТ-ХЕДА!**



БИВИС И БАТТ-ХЕД



ИЩИТЕ ПОВСЮДУ! В ДЕКАБРЕ ПЕРВЫЕ ЧЕТЫРЕ ВИДЕОКАССЕТЫ



© 1997 MTV Networks. All rights reserved. MTV, Beavis and Butt-Head, and the MTV logo are trademarks of MTV Networks. All other names and trademarks are the property of their respective owners.



Все права на видео принадлежат ЗАО "Премьер Видео Фильм". Многоканальный тел./факс: (855) 937-2700 • Эксклюзивный дистрибутор: "Премьер Дистрибуция". Многоканальный тел./факс: (880) 937-2700, 737-7255, <http://www.premier.ru>, info@premier.ru • Остальные контакты: Центральный: Малые Тургеневы, 28, тел. 737-7255; Московский пр-т, 47, тел. 932-0804, info@premier.ru, 13-Варшавский пр-т, 464-8720, info@premier.ru • Эксклюзивный дистрибутор в Санкт-Петербурге и Ленинградской области: Книжкомания "СИБ", ул. Жуковского, 41, тел./факс: (812) 273-2058 • Эксклюзивный дистрибутор в странах Балтии: "Видео Экспресс", Латвия, Рига, ул. Бринибас, 169, тел./факс: (10), (371) 737-7777/720-4097. • Региональные дилеры: Новосибирск (863) 161-160, 233-070, 231-660, ул. Советская, д. 17, zharba@vsa.net, <http://www.admet.ru>; Хабаровск: • Нижний Новгород (8312) 62-0280, ул. Бекетова, д. 37; • Екатеринбург (3432) 51-4650, 51-7765, ул. Вайнера, д. 25, info@vib.ru; • 000 Видео Старт, г. Рязань, ул. Соболева, 48, т. (0912) 28-9048, ф. (0912) 28-9084 • Видео клуб "Промар" - Кассеты почты: 126080, Москва, а/я 10. • Видеокассеты для аренды: тел. (095) 158-4263

FREELANCER

Платформа: PC, DC
 Жанр: симулятор/action
 Издатель: Microsoft
 Разработчик: Digital Anvil
 Онлайн: www.digitalanvil.com/
 Дата выхода: конец 2000 года



Амитрий
 Эстрин

В прошлом номере мы дружно (надеюсь) плакали по безвременно ушедшему Wing Commander. В этот раз предлагаю порыться по поводу Elite. Была такая старенькая игрушка, лично я в нее резался на Commodore 64 и, помнится, тогда был абсолютно счастлив. Кто Elite не видел, тот может обойтись воспоминаниями о Privateer, тоже была хорошая вещь, хотя и малость послабее. Ладно, будем считать официальную часть законченной, глубоко вздохнем и вспомним, что единственным нашим утешением остается творчество Digital Anvil под руководством самого Криса Робертса. В прошлый раз речь шла о великолепнейшем космическом симуляторе, который оставит далеко позади Freespace и иже с ним. В этот раз нам предстоит поговорить о Freelancer, невероятнейшей во всех отношениях игре, о культовости которой можно рассуждать задолго до ее появления. То есть сейчас уже можно.

До сих пор не существует симулятора, в котором космос был бы представлен таким, каким он есть. То есть большим, разнообразным, а главное – свободным. Наиболее удачной попыткой я все же склонен считать Elite (господа, если это название вам чуждо, то можете смело пропустить настоящий абзац). В этой игре космос был не очень большим, не вполне разнообразным, но все же свободным. Это

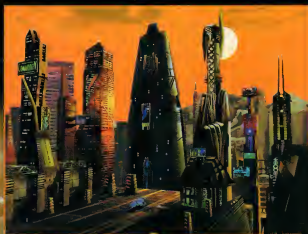
значит, что лететь можно было куда угодно, и, в принципе, в любом месте можно было найти занятие себе по душе. Конечно, основная идея – межпланетная торговля, элементарная спекуляция. Нам приходилось летать от планеты к планете с единственной целью – заработать побольше денег. Зачем нужны были деньги? Пожалуй, только лишь для того, чтобы усовершенствовать свой корабль. Стимул достаточно прозрачный, но как было интересно! В том же суперстильном Privateer использовалась эта старая концепция, но от основного занятия (весьма беспроблемного, между прочим) нас отвлекал какой-то чересчур запутанный сюжет и непроработанная игровая вселенная. Так что к настоящему моменту кресло Elite может считаться свободным. Впрочем, лишь до конца 2000 года.

Основной девиз разработчиков Freelancer – свобода. Собственно, само название это частично, но подтверждает. Конечно, сейчас удивить свободой достаточно сложно. Игры стали комплексными, неоднозначными, наши действия ограничиваются лишь самыми основными запретами, без которых было бы просто скучно. В Freelancer можно делать, в принципе, все, и скучно не будет. Это – достойное вознаграждение Elite, лучшее из всего того, что можно было бы ожидать. В этом отношении могут оказаться любопытны сведения о наградах, которые получили детище Digital Anvil на E3 '99. Понятно, ко-

нечно, как эти награды выдаются, не в таком количестве... При этом игру-то, собственно, никто особенно не ждал.

Несколько слов о сюжете... Нет-нет, о каком еще сюжете, нет ничего такого в Freelancer. Есть целый мир, о нем и поговорим. Итак, 29-й век, Первая Солнечная





Война уничтожила практически все достижения человечества в космосе, в общем, все почти как обычно. К началу 30-го века, весь мир оказался разделен на четыре дома. Первый – так называемый Дом Свободы (в него, как несложно догадаться, входят американцы), второй – Дом Бретонии, построенный на остатках Британской Империи, третий – немецкий дом Рейнланд, четвертый – дом Курасан – на этот раз достался японцам. Эти четыре дома находятся в очень сложных отношениях друг с другом. Иначе говоря, в состоянии постоянной войны. Четыре стороны действительно разные, у каждой из них своя тактика, свои методы борьбы и свои козыри.

Игроку предоставляется роль... Пожалуй, просто своя роль. Что хо-

чешь, то и делай. Захотел японцам помочь, маньфюся к ним, захотел дезертировать – пожалуйста. Торговля опять-таки. Однако очень важно, что никто ни к чему вас не будет обязывать. В игре нет ни кампаний, ни какого-то определенного набора миссий, ни даже постоянных врагов. Каким же образом разработчикам удалось организовать игровой процесс? Очень просто (если к такой игре, конечно, применимо такое выражение). Есть большой и целый мир. Есть герои. И есть четыре дома, о которых мы уже говорили. Мир живет так, как ему и положено. Летают торговые корабли, военные корабли домов и третья сила – пираты. В зависимости от того, что происходит, меняется весь мир. Игрок – всего лишь один из многих. Он тоже летает, торгует, воюет и изменяет мир.



dvd@shop

DVD shop

Интернет магазин с доставкой на дом

Заказ по интернету: <http://dvd.e-shop.ru>

e-mail: eshop@gameland.ru

телефон: (095) 258-8627

Доставка по Москве и Санкт - Петербургу \$3,
по Московской области \$5- \$9

Представительство в Санкт -Петербурге: (812) 311-8312.

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных.

<p>The Matrix Зона: 1 Жанр: боевик-триллер \$27.00</p>	<p>The Mummy Зона: 1 Жанр: приключения \$35.00</p>	<p>Austin Powers: The Spy Who Shagged Me Зона: 1 Жанр: комедия \$27.00</p>
<p>The Iron Giant Зона: 1 Жанр: мультфильм \$27.00</p>	<p>Titanic Зона: 1 Жанр: драма \$35.00</p>	<p>Без вины виноватый Зона: 5 Жанр: комедия \$30.00</p>
<p>Ворон Зона: 5 Жанр: боевик \$30.00</p>	<p>Рикшабот Зона: 5 Жанр: боевик \$32.00</p>	<p>Терминатор 2: Судный день Зона: 5 Жанр: фантастический боевик \$32.00</p>
<p>Улицы божьих Зона: 5 Жанр: боевик \$32.00</p>	<p>Солдат Девил Зона: 5 Жанр: боевик \$30.00</p>	<p>Улицы из земли Зона: 5 Жанр: боевик \$30.00</p>
<p>Старый фильм о Глинном Зона: 5 Жанр: музыка \$23.00</p>	<p>Поворот Зона: 5 Жанр: боевик \$30.00</p>	<p>Особенности национальной рыбалки Зона: 5 Жанр: комедия \$30.00</p>
<p>Мистер Бин Зона: 5 Жанр: комедия \$30.00</p>	<p>Миссия Зона: 5 Жанр: фантастический боевик \$30.00</p>	<p>Хукавщина Зона: 5 Жанр: триллер \$32.00</p>

Пишите и звоните по любым вопросам.

Мы можем доставить новые фильмы, вышедшие в США

Всем, кто сделал заказ dvd до 30.12.99 - бесплатная доставка



раблем в процессе боя. Технология пока не особенно ясна, известно, однако, что эти самые навигационные компьютеры тоже можно будет модернизировать.

Вдобавок ко всему нам будет предложен нестандартный интерфейс. Вместо привычного джойстика нам предлагают пользоваться комбинацией мышки и горячих клавиш на клавиатуре. Очевидцы утверждают, что это действительно чрезвычайно удобно.

Отдельного внимания заслуживает многопользовательский режим игры. Ultima On-Line в космосе? А почему бы и нет? Только представьте себе: тысячи игроков в гигантском космосе, торговые гильдии, пиратские кланы, столкновения между четырьмя домами, постоянное изменение мира... К сожалению, по-настоящему насладиться всеми достоинствами многопользовательского режима мы сможем лишь через шесть месяцев после официального выхода игры, но... он стоит того, чтобы его подождали.

С точки зрения используемых технологий Freelancer также неординарен. Как вам космическая станция длиной в 2 километра? Разработчики говорят, что на подобные объекты они тратят порядка 12000 полигонов. Не правда ли, впечатляет? Поговорим о планетах... В Privateer 2, к примеру, чтобы сестра, достаточно было подлететь к шару на определенное расстояние и включить автопилот. В Freelancer все уже лучше, хотя и не идеально. На поверхности планеты есть всего несколько городов, в которых можно совершить приземление. В каждом из них установлены какие-то гигантские магнитные ловушки, которые обеспечат правильную навигацию. По сути дела все то же самое. Впрочем, глупо было бы требовать от разработчиков реального моделирования поверхности планеты. К настоящему моменту такое даже достаточно сложно представить.

Freelancer выйдет еще очень не скоро. И все-таки я глубоко убежден в том, что никто не успеет опередить Digital Anvil, быстро и ослепая какое-нибудь очередное революционное чудо. В последнее время подобные неожиданности стали крайне редкими. Freelancer, кстати, должен оказаться игрой, которую многие ждут уже около десяти лет. Что там двенадцать месяцев...

CM PREVIEW

Можно привести десятки примеров взаимодействия домов, торговых путей и таких же охотников за приключениями. Классический пример: вы узнаете, что на одной планете очень дешевое зерно, но дорогие медикаменты. На другой планете все в точности до наоборот. Соответственно, вы немедленно нагреваете руки на этом несоответствии, постоянно летая туда и обратно. Постепенно цены начинают выравниваться. Более того: такие крупные спекуляции окажутся невозможным сохранить в тайне, и о них в скором времени узнают самые предприимчивые торговцы. Соответственно, у вас появятся конкуренты. Организуется настоящий торговый путь. Большими барышами заинтересуются и пираты, которые воспользуются неожиданностью и начнут беззастенчиво грабить корабли, набитые деньгами. В конце концов, один из домов захочет взять под контроль этот торговый путь. Возможно, это послужит сигналом к очередному военному конфликту. В то же время цепочка «зерно-медикаменты» постепенно себя исчерпает, однако на круги своя все вернется не так скоро, продолжая вращаться просто по инерции.

Конечно, все это делается, как правило, ради корабля. На вырученные деньги можно купить новый или усовершенствовать старый. Впрочем, стоило бы более подробно поговорить о том, что представляют собой корабли во вселенной Freelancer. На каждый из них установлен специальный навигационный компьютер, который, к примеру, сможет реально облегчить игроку управление ко-



ваш

zenon.ru



ZENON N.S.P.
<http://www.zenon.ru>

ЗАЯВИ О СЕБЕ В СЕТИ!

Зарегистрируй свой виртуальный сервер -
и Интернет станет доступнее!

Регистрация доменов третьего уровня - бесплатно!

Хорошее имя - половина успеха!
Выбирай любое!

aha.ru host.ru forum.ru hard.ru ok.ru id.ru go.ru ru.ru
finance.ru cinema.ru magazine.ru voyage.ru humor.ru
standard.ru car.ru welcome.ru expo.ru house.ru bit.ru
air.ru ufo.ru

Тел. (095) 250-4629
E-mail: info@zenon.net
<http://www.zenon.ru>

Уникальное снижение цен на услуги Dial Up
для владельцев виртуальных серверов:

Дневной тариф - **1\$**
Ночной тариф - **0.5\$**



BHS.COM тип подробной заразы. Чаще всего идентифицируется именно **Normal.dot**, а потому установка атрибута «Только чтение» если и не предотвратит проникновение вирусов на машину, но, по крайней мере, позволит заметить попытку их внедрения.

3. Включите «Защиту от вирусов в макросх» в **MS Office (меню Tools, закладка General)**.

Если вы не пользуетесь макросами сами, то зачем разрешать вирусам использовать их бесконтрольно? При включенной защите программа предупредит пользователя о наличии макросов в документе, предложит исполнить их или отключить. При малейшем подозрении — отключайте!

4. Не торопитесь со скачкой и инсталляцией файлов!

Найдите не только место, откуда скачать понравившуюся программу, но и форум или **message board**, где идет обсуждение подобных продуктов. Дело в том, что далеко не всегда интересная утилита оказывается именно тем или НЕ СОВСЕМ тем, что вы искали. Таким образом, кстати, распространяются многочисленные «троянцы» для ICQ, макровирусы для **MRMC** (никогда не принимайте **SCRIPT.INIT**) и других популярных программ.

Скачан «чужую», проверьте ее антивирусом и... отложите в надежное место! Пусть другие первыми проверят

По сообщению агентства Reuters сборочный завод компании Dell был вынужден остановиться на два рабочих дня и вернуть на повторное тестирование более двенадцати тысяч уже готовых компьютеров. Причиной серьезного финансового ущерба стал недавно созданный вирус **FunLove** (Веселая любовь), проникший в заводскую сеть.

FunLove использует новый механизм для взлома защиты **Windows NT** и парализует на машинах с **OC Windows 95, 98 и NT**.

верит действительность нового приобретения на своих машинах. И через неделю все станет ясно — хороша ли программа, нет ли скрытой угрозы, выполняет ли она свои функции. Если все о'кей, то можно косметить и свой компьютер...

Ну а самый простой и надежный способ узнать про безопасный и, главное, полезный **Download** из Интернета — это читать в «Онлайне» регулярную рубрику о нужных файлах и затем... переписывать их с компакт-диска журнала. Знайте, наши эксперты лично проверяют каждую программу!

5. Не запускайте полученные по почте файлы! Перестаньте кликать два раза на каждом вложении в письмо! Сохраняйте файлы на диск, а затем проверьте антивирусом.

NMRC Advisories

Starting in September of 1998, we began formalizing our advisories. Here are a few issued since that time.

Vendor Disclosure Policy

22Nov99 Severity: Medium - File Sniffing in Netware

It has always been trivial to sniff file transfers between a client and a workstation. NMRC now automates the process in the latest version of...

Впрочем, ценность подобной рекомендации в свете последних известий о «почтовых вредителях» не так уж и высока...

6. Измените **AUTOEXEC.BAT**.

Создайте копию **AUTOEXEC.BAT** и переименуйте ее в, например, **AUTO.BAT**. В оригинальном **AUTOEXEC.BAT** оставьте только одну строку, соответствующую новому названию:

auto

Если вирус или трояк изменит **AUTOEXEC.BAT**, то это будет легко замечать. А если они добавят какие-то строки после «auto», то эти «указания» просто не будут исполнены.

7. Резервное копирование.

Как бы ни были хороши антивирусы, но «береженого и бог бережет». Делайте резервные копии ценной информации (не **Windows** и не **MS Office**, конечно же...), и тогда неожиданное исполнение простейшей команды **FORMAT C:** не будет столь разрушительным для позиции!

СИ-ONLINE

ВАША ДОРОГА В МИР INTERNET!

Подключение к Интернет по коммутируемым телефонным линиям
Подключение к Интернет по выделенным линиям и цифровым каналам
Разработка веб-представительства компании в сети Интернет
Хостинг - размещение и поддержка вашего сайта в Сети
Проведение рекламных компаний по продвижению услуг вашей фирмы

DataForce
Internet Service Provider

103473, Москва 3-й Саматечный пер. 11
Проезд: м. Новослободская
Тел. (095) 755-9363 Тел./факс (095) 288-9340

http://www.dataforce.net
e-mail: info@dataforce.net

ASHERON'S CALL — ОПЫТ ВЫЖИВАНИЯ

http://www.gameland.ru

ЧАСТЬ 2

...Тревожные вести принес вернувшийся в город странник — могущественные маги замечены были в горах. И таинственное распространено вокруг темную ауру. Неисчислимы бедствия обрушились вскоре на **Dereh**. Огромные метеориты, падавшие с небес и оставляющие ужасожающие размеры кратеры. Огненные горы, возникающие на местах цветущих равнин. Небеса, затянутые черными облаками из пыли и пепла. Топты новых, невиданных миров, наполнивших все. Настал Судный День...

Точнее, конец бета-теста **Asheron's Call'a**. И были это не маги, а всего лишь подлые разработчики. Эх, только мой персонаж-маг достиг причинного уровня развития и собрался завести персональную армию вассалов... Не судьба. Как и тысячи других виртуальных личностей, он был в одиночку стерт, чтобы освободить место на серверах для полноценной версии новой **online RPG**.

Кстати, произошедшее лично в меня вселит радужные надежды. Ведь если банальный конец бета-теста оформлен с такой фантазией, то, может, и жизнь данного мира будет частично разнообразиться подобными развлечениями.

Как я и предполагал, игра уже добралась до прилавков и оказалась даже несколько доступнее, чем я надеялся. Цена коробок меньше, чем у **EQ** (около 50\$, но в электронном бутика...), стоимость месяца игры — стандартные 10 долларов. Вот такой формат оплаты мало приемлем в нашей местности — увы, только кредитная карточка.

В первой части я поведал о том, кем можно стать в новом ролевике и как развивается персонаж. Теперь уделим больше внимания устройству самой игры — графике, интерфейсу, строению мира.

Начнем с графики. Надо сказать, что по сравнению с **UO** в этой области **AC** сделал очень большой шаг вперед. Конечно, утверждать, что графический движок находится на уровне еще не вышедших **online-шутеров** последнего поколения, не буду. Но качество картинки достойно восторженных похвал.

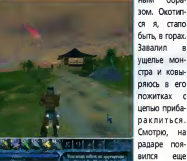
Разумеется, все полностью тремерное. Вплоть до листьев, которые время от времени падают с деревьев. Причем не как камушки, а как настоящие листья — медленно кружа. Действительно бескрайне — никакой мажорской дамки — пространства изобилуют разнообразными типами рельефа: зеленые равнины, желтые горы, реки, моря, холмы и горы — голые и покрытые лесом. Площади виртуального континента таковы, что пересечь его из края в край даже в самом узком месте можно лишь за несколько часов. По небу перемещается отнюдь не безоблачное солнце — по мере опускания за линию горизонта освещенность становится хуже, цветовая палитра плавно меняется — и приходит



ночь. И если нет луны, то остается либо ютиться по приборам, либо бежать до города и заниматься хозяйственными делами. Поскольку не видно ни черта. А вот если есть и дождь пойдет...

Камера — свободная (в плане вращения). Вид возможен как из паз, так и от третьего лица. Дело, конечно, личное, но рекомендую смотреть на себя со стороны. Во-первых, приятно лишний раз полюбоваться прикомом и ловкими движениями персонажа, во-вторых, злые боссы проделают жизнь — всегда видно, не собрался ли ты кинуть тень в темечко. Одно плохо — и игровым персонажам, и монстрам не хватает полигонов. Они не уродились, но малость уплывают. Да и движения местами не идеальны. Передающиеся на двух конечностях анимированы недурно, а вот всякие четвероногие твари явно спрощаются. Текстуры короче, но только при наклоне 3D оптимизатор — без него все убого. Мало того, желательно, чтобы картинка была бы не первого поколения. Прогресс, увы, на месте не стоит, и разница в размерах текстурного буфера видна невооруженным глазом. Разумеется, шейдерефекты оптимизатор задействованы для украшения магии — полупрозрачные, светящиеся плазменные шары со сложной внутренней структурой, летающие лезвия, отбрасывающие блики при вращении, огненно-дымные слезы, остающиеся за стремительно движущимся шаром магическим мном. Тормозов из-за графики никаких, что очень хорошо. Поскольку игравая ситуация довольно критичная, но об этом чуть ниже.

Еще из достоинств движка — более-менее реальная физика. Например, подстрелить кого-нибудь сквозь дерево нельзя (зубить дерево, увы, тоже...). В гору бегущий персонаж, с горы — быстрее. Запрыгивая на средние размеры валуны, можно относительно безопасно распрямиться с толпой монстров, если в ее составе не окажется стрелков. К физике относятся и еще один аспект, открытый мной не самым приятным образом.



один монстр. Ткнул в него мышью, смотрю — слабик. Продолжаю мародерствовать. И тут он как ПРЫГ-НЕПТ! Центр мика и костей да с декоративной высоты с гарантией ломают свое незадачному искателю приключений.

Почем в **AC** смерть, спрашиваете? Дорого, но терпимо. Тотальной экспроприации добра нет — беру половину наличности, самый ценный предмет экипировки плюс временно поражают в охотку и базовые характеристики на несколько процентов, которые по мере набора нового опыта постепенно восстанавливаются. Деньги и оборудование есть шанс вернуть, но только в том случае, если вы победите несподручно от точки возрождения или путешествия в компании друзей. Только будьте осторожны. Штрафы прогрессору, и несколько опытных подра, во-первых, оставят вас голым (в прямом смысле), во-вторых, совершенно нежизнеспособным. Выбравшись из такой губительной ямы можно только при помощи друзей-товарищей.

А друзья, кстати, в **AC** играют куда большую роль, чем во всех его предшественниках.

Есть два типа кооперации. Первый — **Fellowship**. Заслуженное временно между членами охотничьего отряда. Суть в том, что добывая в бою затаившиеся в общий котел и затем делится (не поровну, а по-братски). Таким образом, полезнее для воинов персонажи — **endurers** и **life mages**, которые, как правило, не могут принять участие в активной роли, оказываются заинтересованы в подобных забавках. Что немаловажно оказалось на игровом союзе — правильные охотничьи команды всегда состоят из персонажей разных типов.

Второй разновидностью общественных отношений — **Alligance**. Заключаются для обеспечения новикам первоклассной защиты. Идея проста. Как и в феодальном обществе, есть сеньоры и есть вассалы. Сеньор снабжает вассала деньгами, амуницией и знаниями. Вассал же генерирует дополнительные очки экспириента, которые автоматически зачисляются на счет его вассалов. Интерес взаимный, выгода — тоже. Смысл в том, что это стоит выбирать в качестве «охотничьего» персонажа не ниже восьмого уровня. У него вполне можно будет похвастаться чем-нибудь полезным!

На самом деле, **Alligance** — система куда более спокойная и развлекательная, чем я ее обрисовал. Желательно вникнуть в нее подробнее отсылая на официальную страничку **AC** — там есть даже математические формулы для расчета возможного разрыва в иерархической системе местного общества, статья же не резюмная.



#24(57), ДЕКАБРЬ 1999



И еще об отношениях между игроками — о **Pkilling** e. По умолчанию все игроки не могут нападать на других игроков. Для желающих тесных контактов с себе подобными существует возможность выполнить особый квест, либо играть на выделенном сервере. На мой вкус, очень верный подход. Желания отбиваются от толп прашающих юнцов, для которых не давать жить начальным персонажам — особый кейф, я не исключу. Отвести же им резервацию — очень правильно. Пусть тренируются на подобий себе. Завершить социальную тему стоит рассказом о системе коммуникации — продуманной и удобной. Можно просто говорить вслух. Можно выделить кого-либо в пределах видимости радара и сказать что-либо персонально ему, можно сжаться в патроник или вассала. И, наконец, послать адресное сообщение по известному имени. Что еще желать?

Теперь о том, что же интересного встречается на просторах **Dereh**? Увы, по равнообразию возможных приключений игра пока не достигает до своих неопианных собратов.

Есть три типа территорий.

Поселения. Скорее, это даже не деревни, а торговые заставы. Дескток-другой домик, занятый исключительно торговцами. Максимум, чего от них можно добиться кроме купля-продажи — это выдачи сурогата квеста. Понему сурогата? Потому что нельзя считать полноценным приключением доставку предмета, охота с трупа определенную тип местности. Или еще чище — «пойди к северу (на склоне — не скажу) и принеси мне... чего-нибудь». Тут свидетелем **АС** есть еще нам чем работать. Для формирования охотничьих отрядов города — место идеальное.

Второй тип территории — **wilderness**. Все, что не города и не подземелья. Место для одиночной охоты. Монстры — море, причем они воскресают в тех же точках через несколько минут. При желании можно подобрать подходящий по силе для персонажа любого начального уровня. Основное достоинство **wilderness** в том, что для охоты не надо отходить далеко от мест обитания и тузов игроков — а посему относительно безопасно. Только нудно и однообразно. Времени от времени встречаются логовища, на защиту которых бегают все зрели в ближних окрестностях, но внутри их почти ничего интересного нет. Увы.

Ну и последнее — подземелья. Доступ в них происходит через порталы. Причем на этой стадии вас могут отпугнуть как по причине слабости, так и излишней крутости. Внутри же находятся очные монстры, могущественные артефакты и одна маленькая подполья. Дело в том, что подземелья разбиты на участки при помощи самозакрывающихся дверей. Открыть же их может либо зор, либо владение специфического ключа. Обнаружив язь, куда, поспешая за другими искателями приключений, проник в тунель подземелья, «попытал по сусалам» и в попытке скрыться напорился на запертую-ушью дверь. Шансы же забрать свое баранко при гибели в подземелье практически нет — слишком долго бежать и труп успевают испеть. Да и чревато. Вообще, данная местность не для одиночек. Есть в ней и крупный недостаток — карта там не работает. Не знаю, как вы, а я терпеть не могу суматошно метаться по паутине коридоров, когда за плечами висит стая монстров, а жизни осталось кот наплакат....

Немного о самом, на мой вкус, интересном — о шопинге. В силу того, что в **АС** применена реалистичная система боя, ей потребовалась и сложная экипировка персонажа. Прежде всего, все живые объекты в игре имеют объем, а потому «делятся на части, для которых раздельно оценивается урон, полученный при попадании в данный кусочек живого тела. Атака с фронта отличается от удара в спину. Плюс три разных уровня защиты.

А посему выбор в магазинах брони просто сводит с ума. Что лучше — отдельно купить комплект из нагрудника и нагрудничков или взять нагруднички, прикрывающие сразу все? А может, купить колпачную куртку с рукавами? Одним куском — дешевле, зато наборный доспех можно составлять из частей, имеющих разную магию. Что лучше — мощный щит, прикрывающий от атак спереди, или панцирь, защищающий заодно и спину? Уууу!!! С оружием все еще запутанней. Разные типы требуемых навыков, соотношений скорости и наносимых повреждений, оружие дистанционное и контактное... а еще — магические... Цены — сами знаете какие. То есть ну очень большие!!! Одна эта страсть к украшательству (естественно, все изменения прихода тотчас же визуализируются) способна разорить!

www.radio.ru
internet
от
до

www.radio.ru
подключение
к интернету
web-дизайн
ХОСТИНГ
www.radio.ru
регистрация
доменов
реклама
в интернете

332-4838
790-0916

Москва, м. Профсоюзная
Нахимовский пр-кт, 47
офис 1301



Сайт преуспевающего Монарха в АС.
Возможно, это его портрет...

Перейдем к интерфейсу. Почти идеально. Все удобно, наглядно и информативно. Очень информативно, да и нарисовано симпатично. Есть, конечно, и недостатки. Раздар, на котором отражаются все живые объекты в радиусе нескольких десятков метров, полезен. Но смотрится, по меньшей мере, странно. Это что, самоде-лельный подводный лодка? Самые же большие нарекания к общей карте — мала и поэтому практически неинформативна. Города и часть портовых указаны — но не подписаны. Бела.

Наполнен о-чисто ответных качеств. Как ни печально, но разрабатчики не сделали обобщения и не сделали мир единым. Отдельный сервер — это отдельный мир и отдельные персонажи. Для командной игры плебею об этом помнить. На тему же качества и скорости связи можно сказать следующее. Я полностью согласен с мнением, что самый страшный и убийственный момент в онлайн-игре — это лаг. Мало того, что погнуть поле боя в нужный момент при глотной аявы не удастся. У АС еще одна довольно большая проблема — если при увеличении связи (следите за удобным и нудным индикатором!) вы некоторое время продолжали двигаться на южную дилекцию вперед, то после восстановления нормального трафика происходит качель. О себе много научных случаев можно переместиться на сотни метров и обнаружить себя в центре толпы монстров, которые



уже дожевывают доблестного воина. А он даже не отбивается (не распространяется на битву, которая была завязана до провала — там рубка идет на автомате). Так что при медленном подключении к Интернет не остается ничего, кроме как кусать локти. Это не игра, а пустая трата времени, нервов и денег.

Ну а теперь время для резюме. Каково место **Asheran's Call** в расширяющемся рядух **ORPG**? Очень достойное — высокотехнологичный продукт последнего поколения, интересный и разноплановый. Как раз на несколько месяцев запаса... оставшихся до **UO2**.

СЕТЕВЫЕ РЕСУРСЫ
ASHERON'S CALL

Dolser

Прежде всего, это сайты разработчика Turbine Games (www.turbinegames.com) и издателя Microsoft (www.microsoft.com/games/asheron/asheron-scroll), последний, как поют из уст АРЛ, расположен на Игровой Зоне. Немного особо примечательного тут не найти — сплошные панегерики новой игрушки, руководство для начинающих, официальные советы... Стоит отметить, пожалуй, **Allegiance Hall** — сведения о монстрах успешных игроков в АС, чье последовательное тогго или иного сювена (до 700-800), примеры контрак-



ЭКСПЕРТ: Игорь Лысенко (igorx@gameland.ru)

ХРОНИКИ ПОДПОЛЬНЫХ ЛАБОРАТОРИЙ: СДЕЛАЙ QUAKE!

Привет, геймеры! Что, наскучило оружие в Quake'е? Жапнуемся на недалекости в Star Wars Racer? Руки чешутся создать свой красивейший трехмерный шедевр, а ни C++, ни DirectX SDK не знаем? Не беда! Теперь, благодаря одной английской фирме, нам по силам создавать ЛЮБУЮ трехмерную игру, совершенно не зная программирования!

Что же поможет в этом нелегком деле? Пакет **3D RAD**, предназначенный для создания 3d-приложений в среде **Windows**, используя **DirectX**. Вот что он

1. Поддержка 3D-ускорителей через Direct3D
2. Система **Liquid Animation** делает анимацию невероятно плавной
3. Световые эффекты всех мастей: от лампочек до лазеров

4. Звуковые эффекты со стороны студии
5. Механизм рендеринга, позволяющий добиваться высокой скорости даже на слабых машинах
6. Механизм «plugin'ирования»... и многое другое.
А теперь обо всем по порядку. **3D RAD** поддерживает как **software**-рендеринг, так и всякие **3Dfx** и

Впервые 3D RAD появился в 1994 году, он был бесплатным, но не поддерживал компиляцию в exe, и готовые игрушки запускались только из него самого. И шли они, кстати, в узеньком окошке в разрешении 320х280. Впервые 3D RAD стал платным, когда в нем появилась поддержка 3Dfx. Это было в 1997 году. Тогда он стоил \$20.99

Иногда создаются несоответствия между картами фидов и данными, из-за чего все движется дальше к эффективности. Изначально имеющий лишь пару видов источников света **3D RAD** позволяет зарегистрированным пользователям (см. ниже) скачать дополнительные карты, что делает игру более быстрой, легкой, балан-

...». А потом на это же направление звуковые эффекты, охладитель, **CoolEdit** — получается круто!

Собого разговора требует механизм **plug-in's** в **3D RAD**. Изначально занимая около 3-х мегабайт (!!!), он расширяется до примерно пятидесяти благодаря plug-in'ам, моделим, звукам и прочему. Вскоре появились системы — морские волны, крутящийся ветр, индикатор скорости и т.п. — превратили создание, редактиро-



продукт. При компиляции проекта все дополнения учитываются, но скорости самой компиляции не меняют. Каждый **plug-in** скачивается и последовательно, и даже родственные **plug-in** устанавливаются порознь.

Еще важная деталь: полная версия 3D RAD стоит около \$90, но доступна и **Trial** версия, в которой можно сделать не менее крутой вещи (см. www.3drad.com). И хотя у меня полная версия, я буду давать объяснения с учетом **Trial**'а.

Как же может такая маленькая программа создать трехмерную игру высокого качества? Я расскажу об этом на примере моей игры **Vulture Racing** (показ на валчерке из **StarCraft**).

ШАГ ПЕРВЫЙ

СОЗДАНИЕ МОДЕЛЕЙ

Для этого нам понадобится **3D Studio MAX**. Создать в ней модели не так уж и сложно, нужно попрактиковаться. Или скачать уйма готовых моделей из Интернета — просто введите в поисковике «3D Studio models», и все путем. В соответствии с идеей игры, подбираем необходимые модели (**mesh** — объект **MAX**). Рисуем им текстуры (онлайн: сайты в калее), лучше всего это получается в **Photoshop** или **Corel PhotoPaint**. Пробуем в любой рендер-программе (например, в бесплатной **TrueSpace**) наши модели с текстурами. Я создаю три модели валчеров — гоночный, атакующий и средний. Ушло на них примерно часа два...

Если все нормально, то переходим к шагу 2. P.S. Если **3D Studio MAX** достать/установить/обновить нельзя, то воспользуйтесь внутренним дизайнером 3D RAD'a, но он чудовищно сложный и неудобный.

ШАГ ВТОРОЙ ВСТАВКА МОДЕЛЕЙ В 3D RAD ENVIRONMENT

RAD Environment — это среда создания игры в 3D RAD, туда вы попадаете, запустив программу. Изначально в сером столбце слева есть три элемента: **Camera** (камера), **Light** (свет) и **Object** (иногда присутствует **Environment** или что-то еще, зависит от версии, в любом случае — это Объект Среды). Теперь можем приступать к «вкарпелению» моделей в Среду Создания. Для этого щелкаем на пустой серой клетке в столбце и прописываем путь к модели. Потом справа в **Properties** выбираем **Texture** и прописываем путь к текстуре. Теперь активируем этот объект, если он не был активирован: кликаем на

квадратики напротив названия модели, так чтобы он стал красным.

Затем задаем окружающую среду игры — используем **Object** (или **Environment**, или что там у нас было). Выбираем ему модель окружающего мира (обычно берем созданную в **MAX**) и текстуру.

Включаем **Collision Map** — юзюка справа — и выбираем координаты столпования, чтобы объект не проходил сквозь среду.

Теперь, если наш объект шевелит руками-ножками или колесами, то есть состоит из нескольких объектов, нужно их объединить друг с другом: поставить напротив их название в столбце значок номера группы (у разных групп — разные номера).

Я ставил мои три валчера, активировал их, задал в **Collision Map** их столпования между собой и с окружающей средой и начал шаг 3...

ШАГ ТРЕТИЙ. ВСТАВКА «МОЗГОВ»

«Мозги» (**Brains**) — проявления искусственного интеллекта в 3D RAD. Это единственная часть программы, для создания которой нужно круто знать алгоритмику и программирование. Поэтому лучше воспользуйтесь готовыми «мозгами» с сайта **3D Rad** из раздела **Related Sites**, так как «личные» мозги 3D RAD **Trial**'а — тулы, а скачать официальные без регистрации нельзя.

Итак, каждому объекту в 3D RAD (кроме окружающей среды, если она не будет изменяться), нужно вставить «мозги». Для этого нажимаем их при помощи кнопки **Brains**, находящейся справа. Выбираете путь к «мозгу» и «кликаем» для трепанации.

Мои валчеры используют «мозг» **RacerBrain** производства **Space Striker's** (www.geocities.com/SiliconValley/780091/brainsracer.htm).

ВНИМАНИЕ! Не ставьте **brain** на объект, которым будете управлять!

Закончили? Вперед к шагу 4. P.S. Моя игра использует временные «мозги»: это когда объект что-то делает сам, а потом попадает под контроль игрока.



Скриншоты из любительских игр, сделанных 3D RAD'ом

ШАГ ЧЕТВЕРТЫЙ. СОЗДАНИЕ ЗАВИСИМОСТЕЙ

Этот шаг, несомненно, самый сложный. Именно на него уходит неделя и месяцы программирования даже в 3D RAD. Тут мы создаем все — выстрелы, хождение, анимацию...

Используя кнопки **Properties/Animation** и **Collision Map**, мы создадим анимацию. Я не буду рассказывать, как это делать — на это есть **Tutorial**, занимающий около 2-х мегабайт, полностью посвященный созданию зависимостей. Поэтому рассмотрим лишь этапы создания зависимостей в **Vulture Racing**.

Этап 1

Создаем зависимость от клавиш: прицеплю камеру сверху-сзади, и теперь при нажатии «стрелки» валчер двигается (уходит 45 минут).

Этап 2

Создаем новый неактивный объект: **Explosion**, возникающий при истощении запаса «зарядов» каждого валчера, а также активный объект — **Health Indicator** (потрача часа).

Этап 3

Создаем активную среду — небо, холмики, все такое (30 минут).

Этап 4

Создаем главное меню, используем **plug-in menuC** (10 минут)

Этап 5

Создаем сеть компонентов **Multi-player**, которая не работает (Разбираемся, почему — час, заработано...).

Этап 6

Переходим к шагу 5

ШАГ ПЯТЫЙ. КОМПИЛЯЦИЯ

В **Trial**-версии кнопка **Compile** выводит на экран «выбор экрана» (вызывает загрузку) загрузки и выхода. А потом создает exe-шник в указанной директории. Полная версия еще страшнее, как же **plug-in** компилировать и какую кнопку ставить. Вое!

КОНЕЧНО, ЭТО ДАЛЕКО НЕ ВСЕ. ДЕСЯТИ МЕГАБАЙТ ТУТОРИАЛА ЛЕЖАТ НА САЙТЕ WWW.3DRAD.COM.

НО Я ПЫТАЛСЯ СКАЗАТЬ ВСЕ ЭТО В ОДНУ СТАТЬЮ. НАПОСЛЕДОК ПЛАУ ФАКТОВ: RAD ИСПОЛЬЗУЮТ КОМПАНИИ OMEGA GAMES, GREMLIN И ЕЩЕ КУЧА РАЗРАБОТЧИКОВ, ИЗВЕСТНЫХ И НЕ ОЧЕНЬ...

ONLINE

ЭКСПЕРТ: Владимир Капнов a.k.a. S.A.D.J. (sadj@gameand.ru) ICQ#18049999 EGN#154

DOWNLOAD: ИСПЫТАНО ЛИЧНО...

GETRIGHT

Web страница: www.getright.com
Объем: 1.9 Mb
Статус: Shareware
Оценка: 9

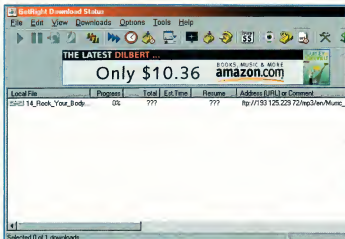
Можно сказать, что большую часть сетевого времени пользователь проводит за перекачиванием различ-

ных файлов. Когда файлы маленькие (1-200 Kb), сервис, предлагаемый программой для перекачивания, большого значения не имеет, но когда файлы велики, ситуация меняется.

Решение «проблемы» — программы типа **GetRight**, предлагающие нечто большее, чем просто перекачку. В **Windows**, конечно же, есть собственный примитив в виде «плоской» download-программы, но

это скорее «программная ошибка», чем полезная утилита.

Интерфейс: **GetRight** — это незамысловатое меню, которое, в принципе, неинтересно. В центре находится обычное, пустующее вначале окно, показывающее краткую информацию о перекачиваемых файлах, а именно: название (**Local File**), процентный показатель **download** (**Progress**), объем сохранен-



ной части файла (Total), время (Time) и полный URL адрес (Address URL) or Comment. Чуть выше находится огромный размерный баннер, обеспечивающий разработчиков деньгами.

А еще выше располагаются те самые кнопки, которыми, в принципе, можно контролировать весь GetRight. По умолчанию их семьдесят, да это не предел. В закладке View можно убирать или добавлять любые кнопки. Вот и все, что касается интерфейса. Теперь о самой работе.

Чтобы перекачать какой-либо файл из Сети, нужно знать его URL. Конечно, если нажать на кем-то предложенную ссылку, знание URL не потребуются, так как GetRight все сделает сам, но это не всегда так случается. Ручной набивкой занимаемся здесь — File / Enter New URL или Ctrl+N. На случай ослерва в этой же закладке есть список восьми последних полученных файлов (Recent Finished Files) и их URL адреса (Recent Finished URL's). Также есть возможность перекачки файлов формата .htm и .html Process Web Page File).

Для работы с получаемыми файлами введена закладка Edit. Тут располагается основной арсенал команд: удалить (Delete Selected Downloads), выделить все (Select All), изменить имя (Rename Local File Name), изменить URL (Change URL), логин и пароль (Change Username and Password) и т.д. В закладке Options — самые интересные функции изюebra раче перечислены. Например, можно сделать так, чтобы после того как перекачка закончилась, компьютер автоматически выключался (Turn Off Computer When Done) или просто отключился от сети (Hang Up When Done). Еще одна функция создана как будто специально для нас, россиян. Если

во время перекачки произойдет непредвиденный дисконт, а пользователи не окажется на месте, то GetRight сам дождется до провайдера и восстановит связь (Re-dial if Disconnected).

Настало время перейти к главной части программы (Tools). Кроме как для перекачки GetRight пригодится еще в качестве браузер (GetRight Browser) или dialer'a (GetRight Dialer). Кроме того, в этой закладке находятся главные настройки программы (GetRight Configuration), какие только могут понадобиться для нормального функционирования, от выбора звуков до настройки соединения.

OCTOPUS

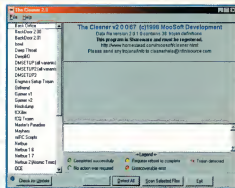
Web страница: <http://redfrival.com/makioctopus/>
Объем: 841 Kb

Статус: Freeware

Оценка: 8

Знакомство с зарубежным GetRight закончилось успешно. Теперь поговорим о нашем, родном Octopus. Он тоже является программой для получения файлов из Сети, но совсем не так, как это предлагает сделать GetRight. GetRight просто скачивает файл без всяких ускорений, ускорений и т.д. А вот что делает Octopus: делит перекачиваемый файл на определенное количество частей и, одновременно, перекачивает их. Это повышает скорость перекачки в несколько раз. Головой надо думать, головой, граждане! Американцы (точно так же делит файлы и GetSmart — отнюдь не отечественного происхождения — прим. ред.).

После инсталляции разумно сразу же отправиться в закладку Options и все как следует настроить. Тут че-



тыре закладки: General (Главная), Proxy, Authorisation (Разрешение на доступ) и Special (Специальные настройки).

General отвечает за «распределение» файлов при подготовке к получению;

Proxy — за настройку прокси-серверов, работающих через HTTP и FTP;

Authorisation — за логин и пароль для доступа к файлам (по умолчанию стоит режим anonymous, что есть вход с помощью пароля отключен);

Special — более подробные настройки для FTP.

Ввод URL адреса в закладке от GetRight, производится только вручную (File / Add). Также нужно будет указать директорию на жестком диске, куда производится перекачка (Save as), число попыток соединения в случае плохой связи (Number of attempts) и режим auto stop, который обеспечивает автоматическую перекачку при входе в online.

Как уже сказано, Octopus разбивает файл на части, одновременно скачивая их. Например, setup.exe занимает 10 Mb, тогда Octopus разбивает его 10 равных частей по 1 Mb каждая и т.д. Для того чтобы настроить данный режим, нужно зайти в Threats, находящийся в левой части главного меню.

Главное меню в Octopus не редактируется, оно такое, как сделано разработчиками. Выше всего расположено окно, содержащее краткую информацию о перекачиваемых файлах: название файла и URL, директорию на жестком диске, количество перекачиваемых частей и т.д. В центральном окне — полная информация о перекачке. Оно поделено на две части, на Info и Log. Log-ам все ясно без лишних слов. Да и с Info все понятно, но пара слов не помешает. Тут множество графов, информирующих пользователя относительно download'a, главные из которых — Total Size (Объем файла), Time (Время перекачки), Status (Статус) и, пожалуй, Progress (Статистика).

Нижне широкоэкранного баннера, портящего все представление, имеются еще два окна. Первое поделено на определенное количество частей, каждая из которых отвечает за отдельно взятую при перекачке частицу (сколько частей, столько и разделов). В них показывается процент перекачки каждой из частей. Подводит черту (в буквальном смысле слова) второе окно — общий процентный показатель всего файла-дистрибутива.

Как и GetRight, Octopus имеет функцию восстановления оборванной связи в случае сбоя — ищите в незамысловатой кнопке с изображением бегущего человека (на самом верху главного меню). Вот вроде бы и все.

CLEANER

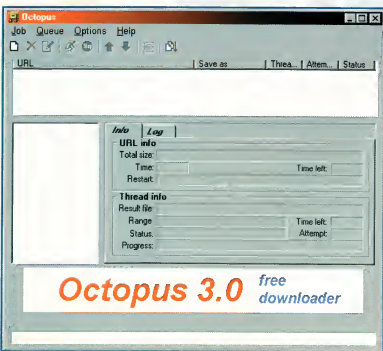
Web страница: <http://www.moosoft.com/>

Объем: 139 Mb

Статус: Shareware

Оценка: 7

Ни для кого не секрет, что каждый день выходит все новые и новые «инженеры», вирусы и трояны. Ни один компьютер эти проблемы стороной не обходит, поскольку гонимые все время его «накачивают» новыми ПО или играми. Cleaner не сможет предотвратить попадания на компьютер трояков, но сможет хотя бы уничтожить их после попадания.





FIRE TALK

Web-страничка: www.firetalk.com

Объем: 1.7 Mb

Статус: Freeware

Оценка: 5

Сколько бы народа потеряла глобальная сеть, если бы ни возможность общения между собой? Точной цифры мы не назовем, но, наверняка, не мало. — программа типа ICQ или EGN, то есть обеспечивающая мгновенную связь с огромным числом пользователей Интернета. Отличительной чертой FireTalk — чат-комнаты, где разговор происходит не с помощью клавиатуры, а с микрофона!

DURAK

Web-страничка: <http://chat.ru/~belsar/DURAK2.HTM>

Объем: 563 Kb

Статус: Freeware

Оценка: 4

Дурак, как говорится, он и в Африке дурак. Игра в дурака всегда была самой популярной карточной игрой русского человека (почему, догадаетесь сами). Отличительной особенностью данной версии является то, что AI в нем настолько высок, что в 80% случаев дураком будет сам пользователь.

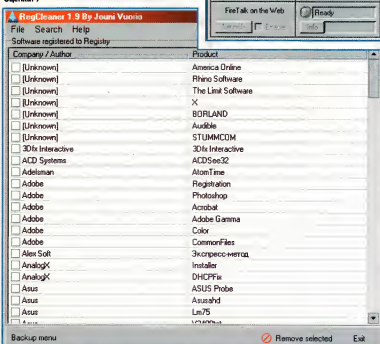
GUARD

Web-страничка: <http://atguard.da.ru>

Объем: 1.4 Mb

Статус: Freeware

Оценка: 7



REGCLEANER

Web-страничка: www.saunalahti.fi/vr16/download.html

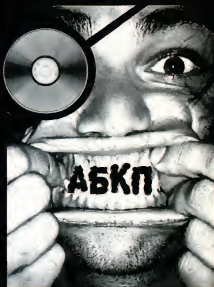
Объем: 274 Kb

Статус: Freeware

Оценка: 5

Регистр Windows под завязку забит ненужным мусором. Разобраться с этим безобразием необходимо, иначе Windows'у — KAPUT! и опять возникнет необходимость переустанавливать ОС, а ведь это не очень веселое занятие.

CM-ONLINE



Ассоциация По Борьбе с Компьютерным пиратством - полномочный представитель по защите интеллектуальной собственности компании SONY (SCEE) и Европейской Ассоциации Издателей Компьютерного Обеспечения (ELSPA) на территории РФ.

Полномочия включают:

- право на совершение РФ любых процессуальных действий по охране авторских прав
- право на проведение расследований и экспертизу в любых судебных учреждениях
- полномочия на ответственное хранение и уничтожение конфискованной контрафактной продукции в РФ



TITANIUM ANGELS



Время Героев уходит. Мужественные бойцы с огромными бицепсами, трицепсами и трапециевидными мышцами сдают свои позиции воинственным дамам, обладающими не менее гигантскими молочными железами, бедрами и тем, во что эти бедра рано или поздно превращаются. Весьма нехрупкие женщины уже с успехом ставят на место зарвавшихся монстров и негодяев в нашем времени — этим занимается госпожа Лара Крофт, в стародавних временах с нечистой расправляется красавица Ринн.

Вячеслав Назаров

Неохаченным остается лишь отдаленное будущее, но и в нем довольно скоро сестры Жанны Д'Арк, Натальи Терешковой и Розы Люксембург обещают навести женский порядок. И назначение на пост ответственной за счастье Вселенной уже получила Кармен Блэйк — героиня грядущей игры **Titanium Angels**.

...Горе и мрак устроили свои балы в этом мире титановых ангелов и картонных героев, где женщина стала войной и шелест саванов был единственной музыкой, звучащей здесь. Четыре могучих расы, четыре черных начала слетались в сватки, в которой главной наградой для победителя является Жизнь, утешительным призом для проигравших — Смерть. В царстве хаоса и разрухи Кармен Блэйк было суждено стать волевым охотником из клана Kindred. Любая работа, казавшаяся слишком сложной, слишком опасной или вообще несовместимой с жизнью, поручалась этим отважным.

На этот раз Кармен достался очень выгодный контракт, суливший ей возможность наконец-то купить норковую шубу и новый холодильник для пива. Для достижения мечты надо было всего-навсего уничтожить Элегию Фурию, работающую военным диктатором на маленьком, но чрезвычайно богатом острове. По жизни отвергая правило: "Нормальные герои всегда идут в обход", — Кармен бесстрашно ломанулась в лобовую атаку на штаб-квартиру Фурии. Однако на удивление мощная противоблизовская оборона быстро уничтожила штурмовой корабль, а сама Кармен была вынуждена прятаться в обломках боевой машины до тех пор, пока мародеры выгребали все самое

ценное из ее мешка-косметички. Но после того, как последняя упаковка приспособлений с крыльшками исчезла в широких штанинах вражеского солдата, вонительница решила, что безделью, творящемуся на острове, необходимо положить конец, и отважно ринулась выполнять свой контракт.

Чтобы в полной мере воссоздать картину мрачного и безумного мира, разработчики используют совершенно новый 3D-движок под названием Revelations Engine. По мнению SCI Games, **Titanium Angels** будет совершенно спокойно конкурировать с любой другой игрой, которая посмеет выйти зимой следующего года. Эта уверенность проистекает из того, что "уникальный" движок поддерживает все мыслимые и немыслимые технологии, начиная с изогнутых и мультитекстурных поверхностей и заканчивая объемным туманом.

Однако **Titanium Angels** привлекает к себе внимание не только графикой неземной красоты, но и весьма оригинальным игровым процессом. Дело в том, что Кармен Блэйк будет сражаться с супостатами с помощью Титана — паукообразной машины, обладающей недюжинным интеллектом. Управляя красавицей с испанским именем, шагающей на своих двоих по фантастическому миру, игроки смогут вспомнить классику action'a от третьего лица. Героиня сможет бегать, прыгать, крутить салто, стрелять из снайперской винтовки и раскладывать везде и всюду мины-ловушки, совершенно не беспокоясь о том, в подходящий ли день она этим занимается. Но стоит ей раздвинуть ноги и усесться верхом на Титана,

Платформа: PC, Sony PlayStation
Жанр: 3D-action/adventure
Разработчик: SCI Games
Издатель: SCI Games
Онлайн: <http://www.sci.co.uk>
Дата выхода: IV квартал 2000

как вся игра в корне меняется. Паукоподобный агрегат является не просто очередным средством передвижения, но живым, думающим и чувствующим существом, к тому же оснащенным самым разнообразным тяжелым вооружением. Помимо того, что Титан также может бегать, прыгать и скакать как блоха, он обладает способностями летать и ползать по вертикальным и гораздо более другим поверхностям. Причем, в отличие от фокусника Дэвида Копперфильда, делает он это самым натуральным образом, постоянно совершенствуя свои навыки.

В **Titanium Angels** красавице и стальному чудовищу предстоит посетить 16 огромных и, самое главное, разнообразных уровней. Среди них сырые и мрачные катакомбы, яркие и веселые кратеры действующих вулканов, ледяные замки, парящие высоко в небесах, и великое множество других областей, где не ступала нога игрока.

Кармен и ее многоногий друг планируют начать расселение по компьютерным игровым примером через год. И если тенденции в игровой индустрии сохранятся, то вполне возможно, что в новый век мы войдем уже с целой армией виртуальных вонительниц.

СН/REVIEW



Платформа: PC
 Жанр: 3rd-person shooter
 Издатель: Eidos Interactive
 Разработчик: Innerloop Studios
 Онлайн: <http://www.eidosinteractive.com>
 Дата выхода: 2-3 квартал 2000

PROJECT IGI

Вячеслав Назаров

Все-таки неспроста одной из самых важных характеристик любого разведчика, шпиона и даже диверсанта является его склад (бункер или подземный гараж) характера. Поэтому запись «нордический» в графе «темперамент» анкеты абитуриентов школы террористов обеспечивает поступление в нее не хуже, чем наличие полезного папы-миллионера. Ведь спокойные и невозмутимые северяне умеют хранить секреты гораздо надежнее, нежели самые современные железные сейфы и электронные замки. В этом я смог убедиться лично буквально неделю назад. Листая подшивки пожелтевших от времени электронных газет и журналов, я наткнулся на отчет о прошлогодней лондонской ECTS, на которой был представлен проект суровых норвежских разработчиков.

Project IGI, именно так называлась эта игра, за издание которой взялась могущественная Eidos Interactive, вызвал много шума, поразив туристов и местных жителей великолепной графикой и захватывающим игровым процессом. Но с тех пор об этом шедевре с родины потомков викингов не поступило ни бита информации. Разработчики стойко держали оборону и не подпускали к своему офису журналистов ближе чем на расстояние выстрела из пробкового ружья типа «бутылка шампанского», отказываясь делиться любыми сведениями, касающимися их электронного детища. Однако ценой невероятных усилий нам все же удалось добраться до продюсера Project IGI Йонаса Энерота и выплывать некоторые исходные данные будущего «хита».

Неомыслив на то что на первый взгляд жанр игры относится к классу стрелялок от третьего лица, ее создатели настроены как угодно частей тела отказываются характеризовать Project IGI таким образом. Они настаивают на том, что их творение является «интеллектуальным рубином и мачиловном», самостоятельно подстраивающим

ся под стиль игроков. На это работает нелинейный сюжет, который ветвится и извивается, словно удав, попавший в кузнечный пресс. В результате любая задача в игре будет иметь великое множество вариантов решений, а любое предпринятое бойцом действие рано или поздно аукнется ему стократным эхом.

Великая мощь этого стийонного бедствия будет обеспечиваться при помощи движка, созданного в недрах Innerloop Studios. Как вам неизвестно из курса физики, громкость звука зависит от площади поверхности, отражающей звук, а в Project IGI разработчики планируют получить игровой мир размером не менее 100 миллионов квадратных километров. При этом самое пристальное внимание они обещают уделять двум наиболее важным, по их не слишком скромному мнению, вещам: деталям и реализму происходящего. В итоге, по словам ставшего давать показания господина Энерота, физическая модель в игре будет настолько реалистичной, насколько это возможно на современном этапе развития человечества.



Например, пули в Project IGI имеют не только абсолютно нормальные траектории полета к своим жертвам, но и подвергаются различному воздействию предметов, вставших у них на пути. Пробив деревянный бронешит вражеского бойца, разрывной заряд сохранит достаточно энергии, чтобы лишить того левой почки и аппендикса. Но не стоит ожидать такого же замечательного результата, если враг догадается спрятаться в способном выдерживать колоссальные нагрузки «черном ящике» сбитого игроком самолета. Ведь на счастье бойцов противники в Project IGI пока не догадываются делать летательные агрегаты из того же мате-



риала, что и «черные ящики» к ним. Тем не менее, AI противостоящей стороны находится на весьма достойном уровне. Разработчики в лице продюсера кланятся точно смоделировать групповое и индивидуальное поведение компьютерных персонажей, создав армию виртуальных негодяев, которые будут способны эффективно противодействовать положительным героям.

Создатели Project IGI хотят, чтобы мы не только видели великолепие игры, чувствовали мощь вражеских батальонов, но и слушали песни войны и смерти, не смолкающие на протяжении всего проекта. Тем более, что звуку в своем произведении разработчики отводят очень важную роль. Например, песни кукушки смогут подсказать, сколько нам осталось жить в виртуальном мире, а шорохи в кустах станут единственной возможностью вычислить местонахождение вражеского снайпера.

К сожалению, господин Энерот довольно быстро выяснил, что он все же является счастливым обладателем нордического характера, и ушел в себя, отпуская вымачивать его так и не удалось. Однако уже эти сведения о грядущем Project IGI позволяют говорить о том, что с севера к нам движется новый хит, игра с нордическим характером.

СИ/REVIEWS



Unreal TOURNAMENT



THIS IS A CHALLENGE.
FOR ANYONE WHO EVER
TOOK A MAN DOWN IN A 3D SHOOTER,
AND LIKED IT.
THIS IS YOUR LAST CHANCE
TO PROVE THAT YOU ARE THE BEST OF THE BEST.
THIS IS THE GLADIATORIAL ARENA OF THE FUTURE.
THIS IS A SINGLE-PLAYER TRIAL BY FIRE.
A HEAVYWEIGHT DEATHMATCH
CHAMPIONSHIP OF THE UNIVERSE.
FOR THOSE WILLING TO BUILD A MOUNTAIN OF BODIES
AND CLIMB TO THE TOP.
IN AN ENVIRONMENT THAT'S HOT, STUN,
AND AGAIN AND AGAIN AGAIN.
THE ONLY WAY TO WIN IS TO
BE THE BEST OF THE BEST.
THE ONLY WAY TO WIN IS TO
BE THE BEST OF THE BEST.

РОЗЫГРЫШ КУБКА СЕТИ

Платформа: PC

Жанр:

Издатель: GT Interactive
 Разработчик: Epic Games
 Процессор: 300 MHz or
 faster CPU, 32 MB RAM, 100 MB free space min
 Интернет: www.unrealtournament.com



UNREAL TOURNAMENT

Л

Леонид Акиншин

Любовь к игре — это как любовь к женщине. Нечто глубоко иррациональное и непредсказуемое, возникающее вопреки воле человека, приводящее в смятение рассудок и нарушающее все его планы. Нечто всеохватное и властное, желающее даже не поработить, но поглотить человека, растворить его в себе. Нечто глубоко индивидуальное, не требующее никаких логических обоснований для одних и совершенно недоступное пониманию других.

Любовь бывает с первого взгляда. Бывает достаточно лишь один раз взглянуть на игру, чтобы с несомненной остротой и ясностью осознать: это навсегда. И дело здесь отнюдь не во внешней, поверхностной привлекательности, подверженной времени и тлену. Скорее у влюбленного в Doom человека, что красноречиво его любимой игре или Unreal Tournament, он не будет раздумывать над ответом. Простите этот человек не заблуждается: он констатирует факт. Он видит нечто вполне реальное, что, увы, не дано видеть нам с вами. Он видит то, что просто не дано ощутить человеку, не погруженному на эту игру лучше: люди своей жизни.

Старый, увлеченный сценарист Doom-ер, старый, голый от Quake-ер, молодой, пылкий Unreal-ер. Они правы: все вместе и каждый в отдельности.

Каждая, абсолютно каждая игра объективно является самой красивой, единственной и желанной. Каждая игра будет оставаться одной лучшей, долгие есть хоть один геймер, искренне полагающийся ее таковой.

Пожалуй, что способность влюбиться с первого взгляда навсегда осталась в моей бурной юности. С глупости и стал недержавой, сули на чужаки и на спешу слезно опадать: великим своего сердца. Unreal Tournament (далее — UT) в ответе с большим опозданием, даже с изумлением, зашедшей на чувства ревности. Подумать только: эта игра имеет право быть темной моей любимой (Unreal). Чувство неприятия к UT, возникшее задолго до ее рождения, ничуть не ослабело с течением времени, а попавшейся на глаза тиратоза дедо-версии лишь укрепили меня в моей заочной ненависти к этому, с позволения сказать, продукту.

Первый удар был нанесен сентиментальной дема-версией. Невольно я стал замечать, что на фоне остальных игр жанра UT сиял, сиял, как минерал, вполне достойно, а в некоторой степени и не хуже своего обожанного мною предшественника. Геймшейп в



этой графобарике был уже очень выжит, знакомое, хот и сменившее свой внешний вид оружие, уверенно лежало в руке, а восторженные крики гей-первой общественности грели сердце.

Чем больше я забавлялся с этой демакой, тем больше отчетливо осознавал, что был в своей привычке оплошавшим к UT глубоко неправ. Не являясь пророком, Unreal, UT вовсе не обязан быть похожим на него внешне. Что же касается внутренней сути игры, то душа Unreal'a перекочевала из одной телесной оболочки в другую практически без изменений. Восприятие UT как Mission Pack, а с набором оных глубокой

ДОСТОИНСТВА

Корешее графическое воплощение моделей кораблей, отличная визуализация взрывов и других деструктивных событий. Достаточно удобное управление. Достойный AI.

НЕДОСТАТКИ

Однообразное окружение. Безликая военная. Привычка камеры к объектам.

РЕЗЮМЕ

Попытка создать оригинальную космическую 3D-стратегию удалась.

Это действительно игра, которая открывает новые горизонты в жанре.

9.5

- 2 VIDEO
- 1 SOUND
- 2 INTERFACE
- 2 GAMEPLAY
- 1.5 ORIGINALITY
- 1 ADDITIONS

оказано. Неверно относиться к этой игре и как к абсолютно новому продукту, не понимая роста. В таких отношениях состоит между собой Quake и Unreal, но отнюдь не UT и Unreal. UT — это не новая игра; UT — это новый Unreal.

После приключений и восторженного знакомства с дема-версией для выхода UT я уже ждал не столько с нетерпением, сколько со смутным предчувствием чего-то большого, светлого и очень хорошего. Надр ли говорить, что я не был разочарован! Мой грубый язык не в силах описать того восторга, той бурей чувств, что я испытал, увидев, наконец, мою долгожданную! Вне всякого сомнения, UT достойно занял высокие ступени любви и поклонения, достойно своей настоящей страсти! В обозрание этих слов не остается лишь приступить к восторженно совершенству этой великой игры.

Прежде всего, нам придется разбираться с вопросом терминологического свойства, ибо на этом фронте грядут великие перемены.

До появления UT все было просто. Основной классической схемой являлась система связанных между собой уровней, населенных враждебно настроенными по отношению к игроку существами. Игровой процесс в таком мире был связан с прогрессом игрока, с его частотными и победоносным продвижением от начала истории к ее логическому концу.

Все это вместе было принято называть словом «онлайн» и противопоставлять «мультитеймеру», или сетевой игре, заключающейся в кроссплатформенной борьбе Homo Sapiens с себе подобными на совершенно других уровнях, никак между собой не связанных и никакой системы не образующих. Несмотря на бедную популярность сетевых побоищ, де-факто мультитеймер никогда не являлся самостоятельной игрой, но лишь «двоек» к «онлайну», размыливающимся с целью продолжения жизни последнего.

Так было, но так больше не будет. В строю, идями устоявшую систему взаимоотношений

INTERSTATE'82



Платформа: PC
Жанр: автомобильный action
Издатель: Activision
Разработчик: Activision
Требования к компьютеру: P-200, 64 Мб RAM или P-233, 32 Мб RAM, 400 Мб HDD, рекомендуется 3D-ускоритель
Онлайн: <http://www.activision.com>

Вячеслав Назаров

Интересно устроен человек. Родившись в одном времени, он, тем не менее, принадлежит иным векам. Люди под влиянием литературы, музыки и веществ, изменяющих сознание, понимают, что их дом совсем не здесь. И пусть физически они существуют в обычном мире, они точно знают, что их душа — вне этого измерения. Одни из представителей человечества обитают в сказочных мирах эльфов и драконов, другие — в мегаполисах будущего. Но есть и те, которые не путешествуют столь далеко. Они предпочитают, например, 60-е, 70-е годы нашего столетия. Джим Моррисон давно уже мертв, но я верю в то, что он еще жив. Атмосфера этого славного времени, помимо музыки, очень хорошо передается и огромными стальными монстрами, которых по сей день можно иногда встретить на наших улицах. Для того чтобы вернуться на 20-25 лет назад, достаточно залезть внутрь кожного салона какого-нибудь Мустанга, включить погромче радио Nostalgie, стремительно сорваться с места и начать получать неземное удовольствие от скорости и свободы. К сожалению, у меня было не так уж много возможностей испытать всю силу и мощь шедевров американского автомобилестроения в реальной жизни, но зато я постарался наверстать упущенное в виртуальных мирах. Естественно, Вселенной, в которой я жил в духе 70-х, оказалась игра Interstate'76. После многих часов, проведенных в не столь отдаленном прошлом, и несколько устав от ритмов фанка, в моей черепной коробке родилась мысль о том, что для разнообразия было бы неплохо предпринять небольшое путешествие во времени. Скажем, в золотой век евродиско — в 80-е годы. Поэтому, когда до меня во всех смыслах дошла информация о готовящемся выходе Interstate'82, я ни секунды не сомневался в том, что эта игра окажется настоящей машиной времени, открывающей двери в мир 1982 года. И несмотря на то, что существуют только два мнения: мое и неправильное, — вынужден признаться, что на этот раз я жестоко ошибся.

ТИШЕДЕШЬ — ЯРЧЕ СПИШЬ

В Interstate'82 роль главного героя отведена господину Тaurusу, знакомому нам по первой части игры. После трагических событий 1976 года он решил начать жизнь нормального американского негра, по случаю чего состриг свою роскошную шариковобразную шевелюру и ушел в праздничный запой. Периодические кошмары, сновившиеся ему по ночам, Тaurus лечил старым американским средством — русской водкой с пивком. Ночные ужасы почему-то не проходили, зато проявилась некая Сия — особа довольно экстравагантного вида, представившаяся сестрой Грива (не диндж, а «Чемпиона»). Объяснив, что братец, а по совместительству лучший друг Тау-





руса, пропав при загадочных обстоятельствах, юная дева сумела убедить нашего героя ненадолго прекратить курс алгополючения и помочь ей отыскать родственника. Для приличия немного поборовшись с зеленым змеешлем, Таурус согласился на аферу и, взорвав на крышу своего боевого косяка пулемет, отправился спасать старого товарища. Конечно, этот дело совсем не ограничилось. Ведь, как выжило, Грив ухитрился втиснуться в историю с заговором против президента, в котором были замешаны центральноеамериканские террористы-партизаны и андермэнское правительство, изюм всех сил их финансирующее. Таким образом, в руках твари знаменитого автомобиля марки Ford оказалась судьба гаварта Конституции и ослота демократии в США. Стоит ли удивляться тому, что на пути к светлему будущему отдельно взятого мира у славыной парочки, а так-

же принимающего к ней механика Синтера, возникает масса проблем, решать которые придется исключительно с позиции силы?

ТЕМНАЯ СТОРОНА ГРАФИКИ

Если сюжетное продолжение игры создавалось при помощи приглашенного из Голливуда Жака Нормана, то графическое воплощение его идей и сокровенных желаний осуществлялось на дикое Dark Side. Кстати, именно на нем создается и другой проект Activision — Heavy Gear II. Однако, судя по всему, название дикого сыграло с разработчиками злую шутку — видеоряд Interstate 82 на самом деле находится в тенином и глубоким месте, куда не заглядывает даже Солнце. Несмотря на то, что игра поддерживает и роскошные 16-bit и 32-bit цветные гаммы, и разрешение вплоть до 1280x1024, художники и программисты явно озабочены, в очередной раз подтвердив справедливость поговорок: «Кто не работает, тот ест!» Пестрая и яркая графика, по всей видимости привнесенная воссоздать мир оней 80-х годов, превратила Interstate 82 в самую обновленную автогонку, напорх убит атмосферу времени. Возможно, именно его кровь так притягательно раскрывает все пейзажи и модели, созданные в недрах Activision, превратив продолжение великой игры в зурядную алгополюющую поделку. Модели автомобилей и пешеходобразных персонажей, особенно при близком рассмотрении, вызывают удивление, переживающее в беспокойство за душевное здоровье разработчиков. Похоже, что пытаясь создать некий, переносный игроков в 80-е годы, они застряли в этом времени сами. Создается впечатление, что

ДОСТОИНСТВА

Забывшая и не напрягающая атмосфера игры. Яркая графика создает настроение веселой и приключинной аркады.

НЕДОСТАТКИ

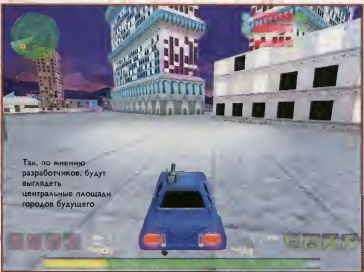
Явные недоработки движка, например, такие как «перекрытие» полигонов. Абсолютно непроработанная физическая модель. Полное исчезновение духа Interstate 76 и превращение игры в рядовой экшен.

РЕЗЮМЕ

улы и ах, Interstate 82 не удалось продолжить традиции великого предшественника, ее стоит рассматривать как совершенно самостоятельную игру. Но и в этом случае ценность данного проекта остается очень невысокой.

6.5

- 1 VIDEO
- 15 SOUND
- 1 INTERFACE
- 1 GAMEPLAY
- 1 ORIGINALITY
- 1 ADDITIONS



Так, по мнению разработчиков, будут выглядеть центральные площади городов будущего

ПОЛИГОН

1 ЧАС БЕСПЛАТНО

МЕСТО СБОРА ПОЛИГОН

www.polygon.ru

СЕТЬ **МОЩНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ** 60 шт.!

Pentium-II 450MHz, 64 MB SDRAM PC100
HDD IDE 8.4GB, Voo Doo 3 3000 16MB, SVGA 15"
Сервер 2* Pentium-II 400 MHz 256 MB SDRAM
Сеть-100 МБ/сек, переклочивающая
VIP-залы с суперкомпьютерами

САМЫЙ **БЫСТРЫЙ ИНТЕРНЕТ** 100 Мб!

Выделенная линия для игрового доступа к Интернету, электронной почте и сетевым играм

Москва



ПОЛИГОН-1 ст. м. "Студенческая"
ул. Студенческая, 31
Тел.: (095) 249-8520



ПОЛИГОН-2 ст. м. "Университет"
ул. Молодежная, 31
Тел.: (095) 930-2240

Екатеринбург

ПОЛИГОН-Е ст. м. "Уралмаш"
ул. Космонавтов, 56
Тел.: (3432) 37-32-27

Тюмень

ПОЛИГОН-Т ул. Республики, 53
2 этаж
Тел.: (3452) 39-07-70

РАБОТАМ КРУГЛОСУТОЧНО

Вырежи купон и получи 1 час бесплатно в клубах **ПОЛИГОН**

Купон действителен с 18.00 до 22.00 с понедельника по четверг

количество полигонов, используемых в некоторых моделях, можно пережить по падению не слишком обремененного ими несчастного инвалида.

Еще более теплые и добрые слова хочется сказать по поводу модели уже физической. Несмотря на все обещания создать нечто правдоподобное, с учетом всевозможных сил, воздействующих на автомобили, мы получили физику, достойную занесения в анналы (так уж и быть — истории) в качестве одной из самых далеких от зенитных условий. Автомобили довольно плавно разгоняются и еще более плавно тормозят, несмотря на утопленную педаль тормоза, всем своим видом демонстрируя спокойствие и невозмутимость. При этом, сбавляя скорость, очень важно не пропустить момент полной остановки машины, поскольку, если вовремя не отпустить тормоза, автомобиль начнет вновь разгоняться, но уже задним ходом. Впрочем, подобные изыски с управлением очень хорошо вписываются в новую концепцию игры, о которой так долго говорили в Activision.

ПРОСТОТА — ЗАЛОГ УСПЕХА?

Interstate '76 был настоящим автомобильным симулятором, на котором воспитано целое поколение виртуальных автобойцов. Однако хитроумность и некоторая сложность настройки и управления машинами в свое время оттолкнули от игры немало личностей, которые были далеки от романтики стальных лошадей. Решив, что некое терять такую аудиторию, в Activision решили максимально упростить игру, тем самым превратив Interstate '82 в типичный action. В результате этого мы навсегда лишились ручной коробки передач, которой, по мнению разработчиков, «ни так никто не пользуется», и фактически все управление свелось к четырем кнопкам, ответственным за направление движения, и ручному тормозу, позволяющему хоть как-то останавливать автомобиль. Настоящих механиков также ждет разочарование, поскольку вдоволь повозиться в гараже, перебирая карбюраторы, дыша парами бензина и наслаждаясь веселыми «мультяшками», у них больше не получится. И даже не потому, что после топливного кризиса ведется строгий учет горючего, а из-за сокращения общего числа гаражных работ. Так в Interstate '82 можно лишь навесить на автомобиль немного оружия, брони, да слегка модифицировать движок, блок рулевого управления и тормозную систему. Разумеется, делать это предстоит на средства, зарабатываемые на дорогах сражений.



ГАЗ ДОТКАЗА — ОН НЕ ПОБЕДИМ!

В Interstate '82 претерпел существенное упрощение и сам игровой процесс. Отныне он представляет собой action, возведенный в степень абсолюта. В роли Тауруса игрокам предстоит мотаться по городам и весям американщины, уничтожая толпы прущих со всех сторон как тараканы вра-

гов. Единственным любительным моментом является возможность покидать салон автомобиля и вести боевые действия, будучи одним из бойцов армии пешеходов.

ФАНК VS ДИСКО

Музыкальное сопровождение в Interstate '82 после великолепных мелодий фанка в первой части игры не производит практически никакого впечатления. Впрочем, речь сейчас идет исключительно о положительных эмоциях. Всего после нескольких минут прослушивания какой-то душно орущей из динамиков песни ваш покорный слуга был вынужден заставить навеки смолкнуть оркестр имени Interstate '82, дабы насладиться хотя бы песней мотора своего автомобиля, ведь звуковые эффекты в игре заслуживают самых высоких похвал.

Итак, с помощью Interstate '82 попасть в другой мир, почувствовать дух иного времени, как это было возможно в Interstate '76, мне не удалось. Вместо машины времени нам подослали заурядный игровой автомат, который если и создает атмосферу, то только разочарования.

СН REVIEW



И машина разлетелась на бутылки и пробую еду



Таурус. Вид со спины



SALVAGE

Сможете узнать, какую машину удалось развалить за \$99.61?



Горючая машина —
Таурус, вперед —
Байкерши Скн

ЖУРНАЛ КОМПЬЮТЕРНЫХ ХУЛИГАНОВ

ХАКЕР

WWW.XAKER.RU

САМЫЕ ЛУЧШИЕ
МАТЕРИАЛЫ 1-4 НОМЕРОВ
ЖУРНАЛА «ХАКЕР» + ВСЯ КОМАНДА

СПЕЦ ВЫПУСК

В ПРОДАЖЕ С 22 ДЕКАБРЯ



AGE OF WONDERS



Лев Емельянов

В ОБЩЕМ И ЦЕЛОМ

Да... С одной стороны, я вроде бы все самое главное уже сказал, а с другой – не сказал ничего. Так что позвоьте теперь поподробнее пройти по самому игровому процессу.

ГРАДОСТРОИТЕЛЬСТВО, ГРАДОНАЧАЛИЕ И НАЦИОНАЛЬНЫЙ ВОПРОС

ДОСТОИНСТВА

Первая за много лет серьезная, глобальная, пошаговая фантази-стратегия. Отличный баланс, прекрасный AI, глубоко проработанный мир, бесконечное разнообразие во всем.

НЕДОСТАТКИ

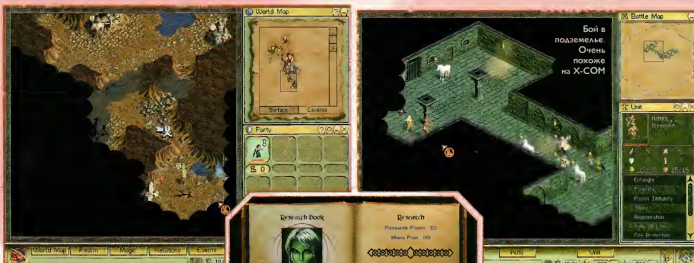
Мелкие недочеты, которые абсолютно не заслоняют общее величие игры.

ЛУЧШАЯ ИГРА В СВОЕМ ЖАНРЕ ЗА ПОСЛЕДНИЕ НЕСКОЛЬКО ЛЕТ. ИГРАТЬ ВСЕМ.

1.5 VIDEO
1 SOUND
1.5 INTERFACE
2 GAMEPLAY

9.0

1.5	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
2	GAMEPLAY
2	ORIGINALITY
1	ADDITIONS



тично, зато быстро, наглядно и удобно. В Warlords I/II/III и Master of Magic города производили армии и строили здания как бы бесплатно, но на это требовалось определенное количество хозов, и при этом они (города) приносили меньше денег. А в AoW применена комбинированная система: и деньги платили, и несколько хозов тратили, и налоги город платит меньше, и самое главное, вас НЕ ИНФОРМИРУЮТ, что задание выполнено! То есть каждый ход надо непременно заглядывать в свою таблицу городов. Там вы увидите, где работает, а где — нет, но что ИМЕННО производится в каждом конкретном месте, вы оттуда так и не узнаете. Для этого придется лезть в окошки самих городов. Короче, система — бери и стреляй... Бог. Отругал, душу залил, теперь можно по существу.

В AoW нет зданий как таковых. Зато сами города можно несколько раз апгрейдить, и каждый новый апгрейд дает доступ к войскам, недоступным ранее. И прежде чем производить какой-либо новый конит, необходимо «обучить» город делать это (install unit). Еще города можно и нужно укреплять (fortify). При этом вокруг них воздвигаются стены, сначала — деревянные, а затем и каменные (об этих стенах и об их роли в бою мы еще поговорим).

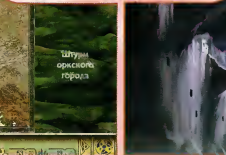
Национальный вопрос... стоит остро. Более чем остро. Для начала — в игре 12 рас. Помимо всем известных эльфов, гномов, людей, высших людей, хоббитов, тенных эльфов, орков, гоблинов (а я-то, наивный, всегда считал, это одно и то же!), lizardmen и нечисти, в AoW присутствует такая экзотика, как мерзляки (Froglings) и Атлас (не знаю, как переводить, но что-то восточное — боевые слоны, воны в торбехах и т.д.). Расы имеют свое мироозерцание — элаймент. То есть, к примеру, эльфы — хорошие, а мерзляки — плохие. Соответственно, бывают расы, изначально дружественные друг другу (эльфы, хоббиты и гномы), а бывают — враждебные (эльфы и тенные эльфы). Если нейтральные города дружественных рас можно присоединять к себе без боя, заплатив немного денег, то поселения «правых врагов» придется бить штурмом. Но и это еще не все. Завладев враждебный город, вам придется держать там сильный гарнизон, иначе он моментально восстановит. Плюс войска, произведенные в таком городе, тут же дезер-

тируют. В принципе, заобрать расу можно апгрейдом и фортификацией поселений, но по большому счету все это фуруда. У меня лично создалось впечатление, что при любом раскладе отношения портятся быстрее, чем налаживаются. Поэтому, к сожалению, единственным эффективным способом является выселение враждебных аборигенов с последующим заселением города какой-нибудь дружественной расой.

И какой из всего сказанного выше можно сделать вывод? Да очень простой: вам никогда не удастся собрать армию из самых крутых конитов разных рас, максимум, на что вы можете рассчитывать — 3-4 более-менее полных народа. Но что мы все о городах и экономике? Самое главное в таких играх что? Конечно же, стратегия. Займемся ею, родичкой.

ВСЯКИЙ МИНУТ СЕБЯ СТРАТЕГОМ... И КРУТЫМ РОЛЕВИКОМ

В отличие от HoMM, в Age of Wonders мы управляем не группами однотипных конитов, а отдельными боевыми единицами. Это очень существенный момент, и он определяет



вою механику игры. Каждая боевая единица представляет собой некое существо или механизм (например, баггиста или огнемех), она набирает свой собственный опыт, получает со временем новые уровни и повышает свои характеристики. Все войска могут передаваться и сражаться самостоятельно, т.е. никакие предводители им не нужны. Максимальное число боевых единиц в группе — 8 (столько же, сколько в Warlords; в Master of Magic можно было объединять вместе до 9 созданий).

Подобно MoM, каждый конит, помимо основных характеристик (атака, защита, сопротивляемость магии, скорость передвижения, урон врагу и количество хит-поинтов), имеет целый ряд дополнительных параметров и умений. Сюда входят, например, умения стрелять из лука, кастовать заклинания, перелезать через стены или лопать их, повышать мораль своих и понижать — вражескую и так далее, и тому подобное. Спектр этих умений огромен, и в общем-то именно они определяют ценность тех или иных конитов в сражении.

Звучит все просто замечательно, и возможно, у вас создалось впечатление, что эта часть игры идеальна? Да ни фига подобного! Сейчас мы как следует ругнем Epic Games: ужасно, что в игре нет единой логики по всем войскам и армиям. Для того чтобы найти нужную группировку, вам придется последовательно перебирать все армии подряд. Как такое можно было допустить? У меня в сознании не укладывается...

Далее. Очень злит отсутствие четких числовых характеристик силлов. Ну, например, есть элайфидный рейнджер 3-го уровня. Вы знаете его атаку и защиту в рукопашной — 5 и 3. А еще у него есть skill Archery, позволяющий стрелять из лука, но вот какова конкретно сила его дистанционной атаки, прямо нигде не написано. Правда, у этого рейнджера есть навык Marksmanship, разобравшись в сложных формулах которого (вот, например: $At + 1/Dm + 1$), можно все же попытаться вычислить искомое, но я бы лично не стал головой ругаться за результат.

Еще в игре присутствуют герои. Ну, куда же без этих ребят в нашем жанре? По большому счету, от простых войск их отличает лишь крутизна и более динамичная система роста характеристик. Перед началом игры надо создать головореза, который представляет в игре лично вас и смерть которого означает автоматический проигрыш. То есть по



своей сути герои являются такими же юнитами, как и все остальные, и запросы могут быть убиты в бою. С каждым уровнем они получают 10 очков, которые вы можете использовать как для повышения базовых параметров (атака, защита и пр.), так и для приобретения новых умений. А еще ваши полководцы умеют надевать различные доспехи. Все вместе это действительно придает AOW ослепительный оттенок в лучшем смысле этого слова.

Что? Стратегия? А-а... стратегия... Ну, да. Есть. Но какая-то она... суетная. Подобно HoMM, золотые шахты и источники маны (podes) работают на нас столько до тех пор, пока над ними реет наш флаг. Ясно, что стратегическая ситуация на карте определяется наличием мощных героев, ультралегионеров, крутыми войсками и способными вынести любого врага. Именно так, во всяком случае, действовал я. А противник, напротив, надевает все окрестности стабыми юнитами, которые ходят по одному и постоянно отбирают у тебя эти объекты. Успеть за всеми ними невозможно. Разделять сильные армии тоже стремно. Вот и приходится герою 90% времени носиться туда-сюда, чтобы сохранить хоть какой-то контроль в данном секторе карты.

А еще герои качаются. Ведь Главного Мага, сидящего в Башне и контролирующего все свои войска, не существует, так и магия целиком и полностью ложится на их хрупкие плечи. Способности героев к применению заклинаний в бою и в мирной жизни определяют уровень развития олимпа Spell Casting. На первом уровне герой может потратить за день (именно за день, а не за сражение!) 10 кристаллов маны, на втором — 20 и т.д. В Age of Wonders имеется шесть типов магии: Life, Air, Water, Death, Fire, Earth. Как видно из самих названий, каждый из этих шести типов имеет «эмпатию» диаметрально противоположную школу, и вы не сможете одновременно пользоваться взаимоконфликтующими типами магии. Что же касается собственно заклинаний, то они делятся на боевые (атакующие, защитные, ускоряющие, лечебные и т.д.), навешиваемые на своих солдат (unit spells), высылы волшебных существ и глобальные (global enchantments).

Конечно, волшебство — это всегда круто, но AOW скорее ближе к Warlords и HoMM, где исход победы решала сила войск, а не уровень спелл-кастинга. В Master of Magic, кстати, дела обстояли совсем наоборот: там магия была настолько сильна, что вы могли выиграть сражение силами в 3-4 раза более слабыми, чем у противника. И опыт пришел время рунуть разработчиков. К сожалению, в погоне за простотой и наглядностью они похеротворили то, что составляет саму суть всех игр с использованием магии, начиная с Magic: The Gathering. Они полностью отбросили все числовые параметры spells. И в MoM, и в HoMM, и даже в Disciples: Sacred Lands для каждого заклинания совершенно точно указывалось, какой урон оно нанесет врагу. Естественно, в каждом конкретном случае работают различные модификаторы, типа Armor, Resistance и Spell Power, но, тем не менее, все было более-менее прогнозируемо. И все же, несмотря ни на что, магическая система Eric Games удалась на славу! На этой мажорной ноте перейдем к тактике.

СЛЕВА НАС — РАТЬ СПРАВА... ТОЖЕРАТЬ

Бои хороши. Пожалуй, по богатству тактических решений Age of Wonders — первый серьезный конкурент Master of Magic. Вам нужны доказательства? Пока-



Например, интереснейшее нововведение — ограничение на дальность полета стрел и ударов действия заклинаний. Этого, по моему, нигде раньше не было, как впрочем, нигде не было, так и гигантских полей боя. И в данном конкретном случае это ограничение выглядит очень разумно: если бы луч-



ники и маги могли бить через всю карту, это уничтожило бы весь баланс.

Другой пример. Между стреляющими юнитами и врагами не должно быть препятствий! Если какая-нибудь пойма все же есть, то вам покажут вероятность того, что снаряд попадет не в цель, а в это препятствие. А если стена и ниши разделяют не стены или дерево, а вали собствен- ный юнит, вы рискуете, что стрелы и камни достанутся ему.

Но же самое в принципе относится и к магии, хотя есть атакующие заклинания, для которых это негаше не работает. Например, отличная штука «Seigneur» под вражеским юнитом начинает бить гейзер, его достаточно высоко подбрасывает вверх, а потом он, крутясь, как самолет в штопоре, пролетает обратно, теряя при этом кучу хит-поинтов. Для применения некоторых спецспособностей, например, healing, «лечителя» должен подойти к кашпелу вплотную. С другой стороны, лечебные заклинания (Remedy) этого не требуют.

В отличие от Master of Magic, каждая боевая единица может за ход сделать только что-нибудь одно: или передвинуться и атаковать вражескую/принимать следствия заклинания, или же выстрелить/оставить заклинание. То есть, допустим, чуть-чуть передвинуться, а потом выстрелить не выйдет. Обидно, но справедливо.

Противник действует... гранито. Простой пример: у меня — несколько юнитов и мегов, у AI — выстроившаяся кавалерия. Путь, который эта кавалерия способна преодолеть за ход, превышает радиус полета стрел и действия заклинаний. Что делать брат? Ничего! Он стоит на месте и ждет, пока я ни приблизюсь к нему настолько, что он сможет не- тать своими всадниками, которые, естественно, осуществляют сильное лунное и волшбное в ближнем бою.



ми!). А стены не просто являются непреодолимой преградой для нелетающих юнитов, но также и не пропускают наши стрелы и большинство атакующих заклинаний. Причем на время хода противника ворота открываются, и враг по нам без проблем стреляет! Но и мы не лыком шиты. Некоторые юниты могут через стены прелезаться, другие — сокрушить их. Причем AI и на этот раз оказывается на высоте: он не ползет на рожон и будет отпихиваться за стенами, но когда поймет, что вы вот-вот продолбите в них брешь, кинется в атаку. Эх, помню, как я брал столицу Фростинго! С моей стороны участвовало 3 армии по 8 юнитов, и с ихней — столько же. Это был не бой, а какая-то жуткая скурбука в стиле «Борщомоно! В самом конце сражения последний вражеский герой, окруженный моими единорогами и лиганами с шести (!) сторон целых два часа отбивался и даже убил двоих, несмотря на то, что у меня 3 лечителя работали на подхвате. Мухометвенный и ослепный был соперник... Вечная память.

Еще интересна особенность боев. Если напал ты, то на картах герои стрелы показывают место, откуда ты вошел и куда в принципе можно отступить (хотя, кому это надо? Если бой проигрывается, а не лиганами (Lost Game). А если враг нападает на тебя, убегать невозможно. Это нехорошо. Опция «Retreat» имеет право на существование! :)

А еще что в сражениях неправильно? Ну, например, масштабы. Юнты чрезвычайно малы. Их внешний вид на поле боя абсолютно не впечатляет. Крайне невыразительно сделан индикатор количества хит-поинтов. Для того чтобы проинформировать параметры, нужно кликнуть на юните. Короче, у меня лично пропала всякая охота на юнитов по MoM с его разрешением 320 на 300: там, по крайней мере, не приходилось так напряженно вглядываться, и глаза не болели.

И, закрывая раздел, посвященный сражениям, нельзя ни упомянуть о подпольных, которые довольно часто встречаются на карте. Бои в них просто до боли напоминают X-COM: узкие коридоры, в которых в ряд стоят 2, максимум 3 бойца, и враги, появляющиеся из тенистых и набрасывающихся на наших. Как правило, за каждым «dark spot» дадут немного денег, или к вам присоединяется несколько бойцов. Вот, собственно, и все.

ЧУДЕСА РЕШЕТЕ

Пора подводить итоги. Age of Wonders, или Эпоха Чудес, — штука, однозначно, выходящая. И конкурент на сегодняшний день у нее реально нет. Heroes of Might & Magic — это все-таки другой полк (и маня, например, они за эти годы степя достали). Master of Magic — великая игра, но, правда, он вышел в 94 году и просто не запустится на большинстве современных наших. Disciples немножко отдает детским садом, хотя играшка, безусловно, очень милая и оригинальная.

И еще. Я уверен, что найдутся такие, кто в AOW просто не выйдет и обзавестся занудством. Не верьте им! Они не смогли понять и оценить всю глубину и красоту игры. Им можно только посочувствовать...

Итак: играть, играть и еще раз — играть! Играть всем. Играть долго и щастливо. По моим причинам, чтобы эту вещь ДЕЙСТВИТЕЛЬНО освоить и как следует разобраться во всех нюансах, нужно не менее 2-3 месяцев ежедневных тренировок. А задано подготовиться к выходу Master of Magic II — съехал я край уха, что он все-таки выйдет.

Платформа: PC, PlayStation

Жанр: 3D-action

Издатель: Eidos Interactive

Разработчик: Core Design

Количество игроков: 1

Требования к компьютеру: P-233, 16 Mb RAM, 4 Mb видео-карта,

4x CD-ROM, рекомендуется 3D-акселератор

Интернет: <http://www.eidosinteractive.com>

Шеренда (Томб-Райдер) в Египте. Вид сзади



Я вижу женщин, шагающих смело, смело к уступам вперед.
Их ступи победит, они знают, они знают — их время придет.
Они проносят тяжелые щиты из свинца, проходя под ударами молний,
И в каждой из них, словно в медленном танце, прорастают забытые корни.
Наутки-Помпилис

TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION

Вячеслав Назаров

Позвольте, а кто сказал, что женщины — слабый пол? Живут они дольше мужчин, наукой доказано, что к боли потомки Евы гораздо менее восприимчивы, нежели братья по крови А. Шварценеггера и С.Сталлоне, даже бриться по утрам им и то не приходится. Единственным уязвимым местом представительниц альтернативного большинству игроков пола является пристрастие к зеленому змию, ведь женский алкоголизм неизлечим. Поэтому в свете данных фактов весьма удивительно, что спасение всего человечества и его отдельных представителей в виртуальных мирах долгое время было возложено исключительно на хрупкие плечи супер-героев мужского пола.

...Когда несколько лет назад, в мои затребушие папки попала игра Tomb Raider, мне показалось, что на игровой мир снизошла благодать в лице глоски Лары Крофт. Отважная дама в синтетичных шортиках и облегающей майке занималась планомерным истреблением представителей фауны, стоящих на пути к великим сокровищам, умудрялась разгадывать сложные головоломки, даже несмотря на то, что женская логика отличается от мужской своим отсутствием. Безусловно, игра стала настоящим открытием. После успешного дебюта Крофт засветилась в сериях Tomb Raider 2 и 3, соответственно.

Но каждая из них, не неся в себе ничего нового, терпела частичку притягательности, а вместе с ней и поклонников. По сути все сводилось к увеличению размера уровней и росту числа "головоломок", представленных в основном прятальными и оскательными заданиями. Но, наконец-то, прислушавшись к ропоту общности, создатели Лары избавились от головокружения от успе-

хов первой части и вынесли на суд игроков последнее откровение — Tomb Raider 4: The Last Revelation.

НАЗАД В ЕГИПЕТ!

Ветераны игрового фронта поняли, что Лара "90-60-90" Крофт начинала карьеру искателя приключений на свои "90" в мрачных египетских гробницах и катакомбах, полностью оправдывая название серии. В Последнем Откровении ей суждено вновь вернуться на свою историческую Родину, дабы не только улучшить состояние своих банковских счетов, но и спасти человечество.

Дело в том, что великий и ужасный бог Сэт, чья тень закравает Солнце, решил уничтожить надравший ему людской род. Правда, было это пять тысяч лет назад, когда ему противостоял сын света Хорус, сумевший переохотить злого бога и заточить его в тайную гробницу. Но несчастный небожитель не знал, что людской род отли-



Сфинксы — показ всего лишь статуи.



Потрясающие бои против потных рук — Лара знает, всегда слишком рано.



В Оралином Зале.



Золото



В начале пути.



Бинокль иногда позволяет увидеть такое...

ным. В свою очередь мини-лица, которую можно периодически наблюдать в

чается неугнетенной жаждой до чужого богатства, которое он очень любит и уважает. В итоге случилось то, что должно было случиться: Сэт был освобожден и начал воплощать в жизнь коварный план погребения мира в бесконечную Тьму. И именно Лара Крофт суждено взвалить на свои плечи и прочие обремененные части тела задачу о спасении человечества. На протяжении игры отважной авантюристке придется исходить, избегать, использовать большую часть египетских гробниц и катакомб, где она уже была несколько лет назад. В юном 16-тилетнем возрасте вместе со злым и бестриничным (еще бы, мужчина ведь!) профессором Вернером фон Кройем, а по совместительству ее наставником, Лара добралась до "великого сокровища". Но глупый дядька попался в примитивную ловушку и погиб, испортив замечательный грабительский проект, как думала красавица, спортсменка и антикомсомолка, в расстроенных чувствах покидая Египет. И спустя годы, вернувшись закончить начатое дело, Крофт столкнулась с тысячелетним укусом, вышедшим из могилы, чтобы погубить наш единственный мир...

ВЗГЛЯД, КОТОРЫЙ УБИВАЕТ

Пытаясь вернуться к атмосфере первого Tomb Raider, разработчики постарались заполнить старую идею в новую физическую оболочку. Результатом этого явился на 90% переработанный движок третьей части игры. И проведенная работа по совершенствованию графического воплощения Последнего Откровения становится видна с первых кадров Tomb Raider 4. Несмотря на то, что гробницы по определению должны быть темными и мрачными, бродя по закоулкам пирамидок, склепиков, заглядывая в саркофаги, игроки будут буквально на каждом шагу восторгаться великолепными световыми эффектами. Цветное динамическое освещение используется и в заставках, созданных на движке игры, и непосредственно во время самого игрового процесса. Вообще, поскольку госпоже Крофт предстоит сражаться с Тьмой, разработчики уделили вопросу Света самое пристальное внимание. Теперь свой путь к окончательному и бесповоротному торжеству справедливости Лара прокладывает с помощью самых разнообразных осветительных приборов: факелов, фонарей и множества других приспособлений, в число которых не вошла, пожалуй, лишь лампочка Ильича. При этом поверхности объектов в Tomb Raider 4 отражают падающие на них со всех сторон лучи в строгой зависимости от того, кто и как их бросил. В результате создается удивительная атмосфера подпольного мира, периодически подвергающегося нашествиям солнечных зайчиков в тех местах, где ступала стройная ножка Лары Крофт.

Я ЗНАЮ ДЕВУШКУ. ПОЛУМЕЩАЕМ БРОДЯ С КОСОК ДО ЮБКИ... НА ПРЕКРАСНЫХ ПАДОШКАХ — КРОВЬ...

Первая леди Объединенных Виртуальных Миров Лара Крофт, перед тем как появиться в очередной серии Tomb Raider, подверглась нескольким косметическим операциям, которые без сомнения пошли ей на пользу. Отныне про все швы на стыке полигонов модели Лары, уродующие хорошенькую фигурку, можно забыть, как о кошмарном сне про фальшивые елочные игрушки, которые выглядят как настоящие, но радости не приносят. Благодаря тому, что госпожа Крофт с ног до головы покрылась в Tomb Raider 4 высокотекстурированной "кожей", ее внешний облик стал практически безукоризнен-

небольших заставках на протяжении всей игры, а также хлопанье глазами с длинными ресницами создают образ весьма симпатичной, хоть и виртуальной дамы.

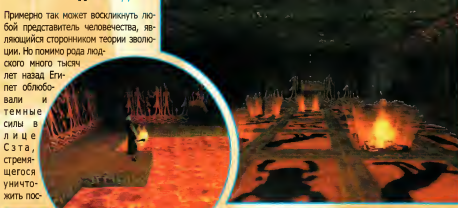
Самых высоких похвал заслуживает и анимация движений главной героини. Разработчики полностью переработали все выкрутасы Лары, сделав ее грациозной, словно трепетная лань. Помимо старых и хорошо знакомых любителям женских боевиков салто, кувырков и прочих элементов обязательной акробатической программы, в этот раз Крофт может похвастаться умением мастерски лазать по канатам, которое буквально открывает новое измерение в игре. Само собой, опытный боец подземного фронта имеет возможность создавать сколь угодно сложные комбинации движений, дающие ей возможность с успехом путешествовать даже в тех местах, где бронепоезд не проедет и танк советской не промчит.

ВОТ ОН — МОЙ ЕГИПЕТ! ВОТ ОН — ДОМ РОДНОЙ!

Примерно так может воскликнуть любой представитель человечества, являющийся сторонником теории эволюции. Но помимо рода людского много тысяч лет назад Египет облюбовали и темные силы в лице Сэта, стремящегося уничтожить пос-

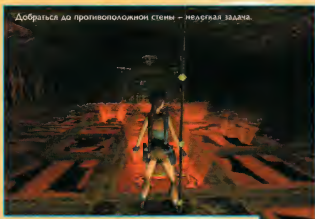
ледних. Именно чтобы не допустить такой развязки, которая лишист нас возможности радоваться жизни, пить "Боржоми" и смотреть добрые мультфильмы про Джека-потрошителя, на Родину сфинксов и бегемотов отправилась героическая Лара Крофт. В отличие от последней серии игры, в Tomb Raider 4 все действия происходят только и исключительно на территории государства Египет. Среди множества североафриканских районов, которые посетит Лара, можно назвать Каир, Гизу, долину Королей, Александрию. При этом разработчики в Последнем Откровении избавились от уровней как таковых. Продвигаясь по кладбищам фараонов, лазая по мрачным катакомбам, игроки будут продвигаться по сюжетной линии, которая раскрывается с помощью небольших заставок, создающих единый игровой процесс. Причем сделано это настолько хорошо и правильно, что для того, что-

Ты древние египтяне охраняли покой своих фараонов.

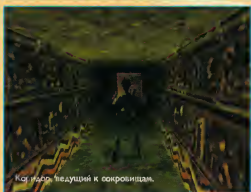


Эй, ты, там, на дом беречь!





Добраться до противоположной стены — непростая задача.

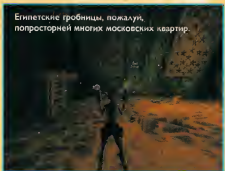


Как много, ведущий к сокровищам.

бы подкрепить свои силы глотком чудесной жидкости, приходится заставлять себя прерваться на самом интересном месте, которым является буквально каждый момент игры. Еще одним шагом к истокам стало существенное уменьшение площади, на которой необходимо решать головоломки в данный конкретный момент времени. При этом загадки стали гораздо более ориентированными на логику, нежели на ловкость рук и ног главной героини. Их компактное размещение в виртуальном мире исследователей гробниц существенно повышает динамику Tomb Raider 4. Таким образом, игрокам наконец-то не придется биться над вопросами, кто виноват, что делать и как жить дальше, переключая рычаги в одной пирамиде и получая результаты совершенно в других кладбищенских конторах. Хотя перемещаться между населенными гадкими врагами пунктами Ларе все же придется. Для этого она сможет воспользоваться джином или мотоциклом, которыми смогут управлять даже игроки, не имеющие водительских прав и опыта практического вождения.

СТАНОК ТИТАНОВОГО ЧУГУННЫЙ ОНА СЛОМАЛА НЕ СОЛЛА, НЕ ДОВЕРЯЙТЕ ДЕВУШКОЙ ПРИБОР СЛОЖНЕЕ, ЧЕМ МЕТАЛ!

Как известно, женщины-техники имеют к механике такое же отношение, какое морские свинки — к морю. Впрочем, несмотря на полную несовместимость представительниц прекрасного пола с высшими и даже весьма приземленными технологиями, к Ларе Крофт данное правило не относится. Во многом благодаря тому, что разработчики пересмотрели инвентарную систему данной сумочки нашей героини. Интерфейс взаимодействия с собранными домотавой готской Крофт предметами значительно упростился, позволив увеличить скорость операций с любыми объектами, будь то автомат или тушь для ресниц. В Tomb Raider 4 также появилась



Египетские гробницы, пожалуй, попросторней многих московских квартир.

возможность комбинировать те или иные приспособления. Например, к дробовику запросо можно прикрутить фонарик и отправиться на поиски прячущихся в темноте мумий и прочих скелетов. А лазерный прицел вкупе с револьвером превращает изящную даму в грозную истребительницу древнеегипетской нечисти.

ЧТО МЫ СДЕЛАЕМ, К ЧЕРТУ, КОГДА ЖЕНЩИНА ТАЧЕТ ВОЙНОУ?

Разумеется, в Tomb Raider 4 Ларе Крофт придется не только напрягать свои мозги и другие женские мыслительные органы, решая головоломки, но и вести вооруженную борьбу с противниками разумного, доброго, вечного. В качестве последних в игре выступают как представители живой природы, вроде жуков-паучков, скорпионов и гиев, так и существа, прекратившие коптить небо много веков назад: мумии, скелеты охотников за привидениями, сами привидения и многие другие гнусные персонажи. Причем с уничтожением большинства врагов доброй девушке Ларе Крофт придется познакомиться. Например, огнестрельное оружие бессильно против скелетов, поскольку довольно трудно убить уже мертвых существ. Однако женщины сама по себе страшное оружие: попадает в сердце, бьет по карману и выходит боком. Поэтому, пользуясь врожденной хитростью и коварством, Лара будет заманивать несчастных живых трупов в ловушки, переналаживать их в древних гигантских кофемолках, отрубать им руки и ноги и вообще творить с ними все, что подскажет ей женская интуиция.

Внимательно изучив Tomb Raider 4: The Last Revelation, можно с уверенностью сказать, что после того, как вся эволюция сериала Tomb Raider шла в направлении роста уровней и запутанности ловушек, игра, погружающая нас в атмосферу самого первого похождения Лары Крофт, стала настоящим Откровением. Второе пришествие ИГРЫ свершилось.

СНОВА

ДОСТОИНСТВА

Отличная графика. Огромное разнообразие движений Лары Крофт, которые великолепно анимированы. Отсутствие отдельных уровней — игра представляет собой единый игровой процесс, периодически разбавляемый заставками.

НЕДОСТАТКИ

Виртуальная камера периодически сбивает с толку, кого именно ей нужно показывать, что проявляется в наличии "слепых" зон.

РЕЗЮМЕ

Разработчики все же удалось изменить пирожную тенденцию деградации сериала. Игра в самом деле возродила традиции первой части, реабилитировав себя в глазах широкой общественности.

7.5

- 15 VIDEO
- 15 SOUND
- 15 INTERFACE
- 1 GAMEPLAY
- 1 ORIGINALITY
- 1 ADDITIONS



Оружие бессильно перед легким мыслям древних конструкторов.



Читайте в двенадцатом

HOMEPE Official PlayStation

Новости PS и PS2

Xut napag

RULEZ

This is Football

FIFA 2000

Cover Story

GTA 2

XUT

Spyro 2: Gateway to Glimmer

В РАЗРАБОТКЕ

Spiderman
Dukes of Hasard
Countdown Vampires
Galerians
Cool Boarders 4
Alundra 2
Jade Cocoon

ОБЗОР

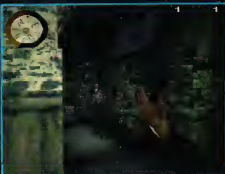
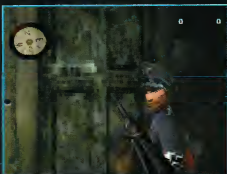
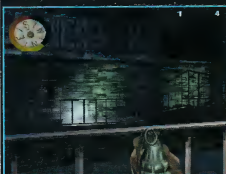
Medal of Honor
FI 99
Crash Team Racing
X-Files
Mission Impossible
Wu-Tang: Taste of Pain
Metal Gear VR Missions
Space Invaders
South Park
Tomb Raider 4

ПРОХОЖДЕНИЕ ТАКТУКА

Final Fantasy 8
The Phantom Menace

Письма

MEDAL OF HONOR



Д

Борис Романов

олгое время всевозможные производители игр искали ответ на вопрос: почему безумно популярные на PC игры жанра fps никак не могут прижиться на приставках. В свое время Rare, выпустив свой суперхитовый Goldeneye, разошедшийся по всему миру тиражом более 7 миллионов копий, нашла на него ответ. Теперь же ее рецептом начали пользоваться все остальные.

Первой компанией, которая смогла наиболее точно и качественно скопировать или, скорее, перенести на новую платформу основные принципы Goldeneye, принесяшие последнему мировое признание, стала студия DreamWorks Interactive. А если вспомнить о том, что ни одной другой компании на PlayStation не удалось проделывать с этой игрой даже такой, казалось бы, малости, то вы сможете легко понять, почему Medal of Honor

была встречена публикой с такой радостью и с таким энтузиазмом. Да, теперь и на PlayStation имеется свой Goldeneye.

Тем не менее, между DreamWorks Interactive и Rare имеется все-таки определенная разница. У первой гораздо меньше ресурсов и, самое главное, опыта (а также таланта). Соответственно, и игра у них вышла менее яркой

и далеко не безупречной, что и получили свое отражение в поставленной MOH оценке. Тем не менее, лично мне было очень трудно оторваться от такой глоточной, порой не очень красивой и во многом халтурной игры, как Medal of Honor. И это при том, что в выборе игр и платформ я, мягко говоря, не ограничен.

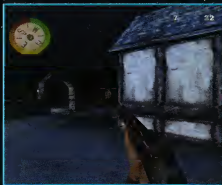
Основной же причиной успеха новой работы компании DreamWorks, действие которой происходит во время второй мировой войны, скорее всего является прекрасно воссозданная в ней атмосфера того времени. Ну или, по крайней мере, разработчики смогли показать нам то время именно таким, каким мы его себе представляем. Именно поэтому в Medal of Honor вы себя чувствуете настоящим героем той войны, которому досталась почетная обязанность испортить жизнь проклятым фашистам. В общем, не игра, а сказка.

К счастью, воевать против врага вам придется не на передовой, а в глубоком тылу и в полном одиночестве. Иногда вы будете играть роль шпиона, иногда — диверсанта, а порой — и того, и другого одновременно. Как уже было отмечено выше, по своей структуре Medal of Honor очень сильно схожа с Goldeneye, особенно в том смысле, что каждая ваша миссия будет состоять из нескольких заданий, выполнять которые вам придется в заранее определенном порядке. Записываться на уровне вам не позволит, но это и к лучшему, так как в противном случае вся созданная такими трудами атмосфера могла бы полететь в тартарары. Миссии, в большинстве своем, созданы довольно добротно и позволяют игроку проявить свою смекалку. И именно они буквально затягивают вас в мир этой игры и не отпускают до самой фи-

Платформа: PlayStation
Жанр: FPS
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: DreamWorks Interactive
Количество игроков: 1-2
Интернет: www.ea.com



нальной заставки. В некоторых из них вам придется прижиться фризом и совершить какую-нибудь гадость на базе противника, оставшись при этом незамеченным (прямо Metal Gear Solid какой-то). А в некоторых вам лишь придется всех уничтожить, совершенно не забо-



UNREAL

TOURNAMENT



Digital Extremes

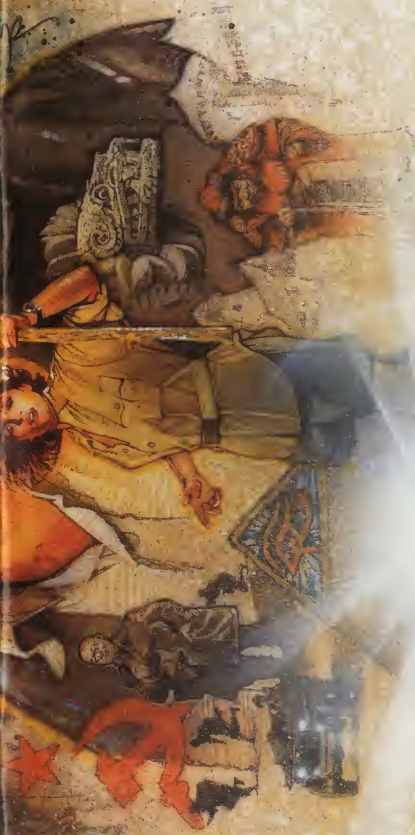


СТРАНА
ИГР

GT Interactive
Software







INDIANA JONES™

and the
INFERNAL MACHINE™

СТРАНА
ИГР



ПН	БТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	Вс	ПН	БТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	Вс	ПН	БТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	Вс	ПН	БТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	Вс	ПН	БТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	Вс	
31	4	5	6	7	8	9	7	8	9	10	11	12	13	31	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	31	4	5	6	7	8	9	10	11
10	11	12	13	14	15	16	14	15	16	17	18	19	20	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	10	11	12	13	14	15	16	17	18
17	18	19	20	21	22	23	21	22	23	24	25	26	27	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	17	18	19	20	21	22	23	24	25
24	25	26	27	28	29	30	28	29	30	31				24	25	26	27	28	29	30	31					24	25	26	27	28	29	30	31		



тась о последствиях. В общем, Medal of Honor — это не тот шутер от первого лица, к которому привыкли владельцы PC. Это, скорее, полноценная приключенческая игра, в которой вам иногда просто приходится стрелять.

Начальную роль в превращении этой игры в нечто большее, чем просто очередной шутер с видом



из глаз, сыграл непримично развитый искусственный интеллект ваших врагов. Можете быть они вовсе и не развитый, но это и не важно. Самое главное, что враги в Medal of Honor ведут себя не совсем так, как это принято в FPS. Во-первых, они слышат взрывы и либо бегут узнать о том, что стало их причиной, либо сразу включают сигнал тревоги. И даже если вы уничтожите того, кто вас заметил, и затем оплните сигнализацию, враги о вас не забудут. Ну а во-вторых, ваши противники любят работать командно, помогая друг другу бороться со шпионами и диверсантами, что, на самом деле, для вас очень плохо. Поэтому для того чтобы пройти игру, вам потребуются не только ловкость и смекалка, но и терпение (да еще какое). Ну и наконец стоит рассказать о том, как фрики в Medal of Honor обращаются с брошенными и кидают гранаты. Во-первых, они их иногда подкидывают и кидают обратно. Во-вторых, они их могут использовать и убивать. Ну а в-третьих, один из них может пожевать собой и закрыть своим телом товарищей, чтобы ваша граната принесла фашистам как можно меньше вреда. Рассказываю я вам это не просто так, а для того чтобы вы поняли, как разнообразна может быть реакция противника на ваши действия.

Однако за несколько минут до того как вы поймете, насколько интересным является игровой процесс в Medal of Honor, вам придется познакомиться с ее, прямо скажем, не самым лучшим в мире «двигателем». И дело здесь не только в том, что графика в этой игре выглядит на фоне того же второго Quake'a довольно-таки средне, если не сказать больше (все в этой игре какое-то серое и жупо

глючное). В MoH существуют проблемы и похуже. Начнем с того, что игра даже не то что тормозит, а просто никуда не спешит. Кадры в ней меняются с поразительно низкой скоростью, отчего трудно управлять прицелом во время активных боевых действий становится практически невозможно. Дальность видимости в MoH очень низкая, и, что поразительно, этому абсолютно не помогает наличие выветки с оптическим прицелом. Все дело в том, что созданный в Dreamworks «двигок» почему-то не позволяет по полной программе использовать эту полезную штуку, и вам никогда не удастся прицельно врага, которого без него не видно. Нет, этот оптический прицел, конечно, позволит вам более точно прицелиться в уже видимого вами противника, но никак больше вы от него не добьетесь. Ну и, наконец, определенно столичный выпущенных вами пуль с различными частями тела врагов происходит слишком медленно (а это значит, что «физика» в MoH, как говорится, на нуле), и вы долго станете в недоумении наблюдать за тем, как какой-нибудь фриц будет периодически восстанавливать из мертвых после получения им пары-тройки ранений в грудь. Или, наоборот, выстрелив буквально наугад, вы иногда посящавитесь убить вражину с первого раза. В общем, особого внимания этой проблеме разработчики не уделили.

Но зато они смогли нарезать из военной хроники тех лет кучу видеороликов, с помощью которых вас будут водить в курс дела между многочисленными миссиями. Такие Dreamworks не поленились профессионально озву-

чить свою игру. Оказу больше.

Именно звуки, как ничто другое, в данном проекте заставляют игроков почувствовать

себя в роли шпиона, заброшенного в немецкий тыл. Последнее, на самом деле, достойно всякой похвалы.

В надежде не отстать по количеству различных «фишек» от шедеврально Goldeneye's Dreamworks не постеснялся включить в свой продукт режим игры вдвоем. Однако на его реализацию разработчики явно не потратили достаточно времени, и поэтому в этот deathmatch играть довольно скучно.

Подводя итог, стоит в очередной раз отметить тот факт, что таких игр, как Medal of Honor, безудечно объединяющих в себя шпионско-приключенческую игру со стрелялкой от первого лица, на PlayStation просто нет. Нет таких игр и на персональном компьютере, и поэтому все ее мелкие и крупные недочеты российских игроков, известных своей преданной любовью к PC и PlayStation, может легко простить. Тем не менее, это не позволяет нам дать Medal of Honor более высокую оценку, хотя кому она в наше время нужна, никто и не знает.

СРЕВЮ

ДОСТОИНСТВА

Затягивающий игровой процесс, отлично воссозданная атмосфера

НЕДОСТАТКИ

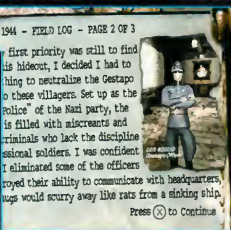
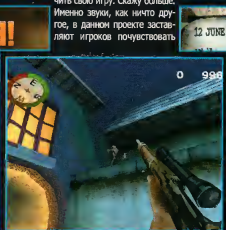
Глючный движок, портящий игровой процесс; затянутый multiplayer

РЕЗЮМЕ

На удивление интересная стрелялка от первого лица, способная увлечь даже не фаната этого жанра. Но PlayStation/онлайн меркнет это классика.

7.0

- 1 VIDEO
- 1 SOUND
- 1.5 INTERFACE
- 1 GAMEPLAY
- 1 ORIGINALITY
- 1 ADDITIONS





Платформа: PC, DC
Жанр: action
Издатель: Infogrames
Разработчик: Accolade
Требования к компьютеру: минимум Pentium 233, 32 МБ RAM,
3D-accelerator; рекомендуется PII-300, 64 МБ RAM, 3D-accelerator
Онлайн: <http://www.slavezero.com/>

SLAVE ZERO

В

Максим Заяц

сем известно, что судьба этого мира весьма и весьма незавидна. Через какую-нибудь пару-тройку веков наш затерявшийся в бескрайних просторах вселенной голубой шарик истощит все свои природные ресурсы, перенаселится, взорвется чередой гражданских войн и под конец будет захвачен какой-нибудь инопланетной заразой. Вопрос это уже решенный, остаются лишь некоторые расхождения в датировке и последовательности событий – тут писатели-фантасты спорят с разработчиками компьютерных игр и кинорежиссерами и никак не могут прийти к единому мнению. В своем новом проекте Slave Zero компания Accolade предлагает нам еще один вариант мрачного будущего Земли...

Во времена Первой Корпоративной династии диктатор Sovereign Khan правил своей гигантской империей с вершины «вертикального города»

SI-9. Тысячи небоскребов, вздымавшихся ввысь на многие мили над землей, миллионы людей и машин имели лишь одного хозяина. Власть его опиралась на силу целой армии боевых роботов. Шагающие и летающие, ползающие и летяющие, пилотируемые и беспилотные механизмы верой и правдой служили своему повелителю, охраняя его империю от нападков повстанцев. Да-да, и в двадцать пятый век люди хотели быть свободными. Древний клан Стражей поставил своей задачей уничтожить мегалополис SI-9 и свергнуть тиранию SovKhan'a. Но силы были слишком неравны... Люди, даже хорошо тренированные и сильные духом, не могли сражаться с машинами, и повстанцы проигрывали одно сражение за другим, пока в дело не вмешался Его Величество Случай. Однажды с секретного экспериментального завода империи пропал боевой робот серии «Slave». Вскоре его уже видели сражающимся на стороне сил Сопротивления...

Сияющий огнями футуристический город, словно живое воплощение фантазии Филиппа К. Дика, поражает воображение. Команда художников и дизайнеров приложила максимум усилий к тому, чтобы мегалополис SI-9 жил своей жизнью, и мы были лишь участниками ее, но никак не единственным персонажем. Причудливая архитектура, сочетающая в себе резкие, зачастую асимметричные черты с завораживающим переплетением кривых линий, сияющие миллионы огней небоскребов, уходящие в бездонную высоту вьсы неба, неоновая реклама, толпы людей на улицах, машины, флаеры... Все это живет, движется и кажется вполне реальным. Появление на улице гигантских роботов нарушает размеренный ритм жизни – машины сталкиваются друг с другом, взрываются, сигнализируют, пытаются объехать внезапно возникший на дороге затор, пешеходы разбегаются в панике... Что



и в самом деле приятно, так это возможность самому изменять ландшафт городских кварталов – парой точных выстрелов сносите мешающие обзор здания и используйте обломки в качестве металлических снарядов, поджигать деревья и даже ломать докучливые рекламные вывески и экраны – вот радость-то, в реальной жизни бы так!

Slave Zero – двадцатиметровый гигант, пилотируемый лучшим ландшафтным квартальным – Ханом. Казалось бы, такая машина должна быть безумно громоздкой и неповоротливой, но нет – врагов по определению больше, многие из них быстрее и сильнее нас, а значит, для того чтобы выжить, Slave Zero должен обладать изрядной долей ловкости и подвижности. Представьте себе подросшую Пару Кроффт, облаченную в бронированный скафандр и потому лишающуюся своей природной привлекательности. Пусть физиономия Slave Zero и обладает всем шармом и обаянием асфальтового катка, но зато по части некоторых акробатических трюков он зарпосто обогатит знаменитую коллекцию приключений. Реактивные двигатели за спинами – с их помощью можно не только прыгать, но и выполнять скоростной стрейф в любую сторону. Выстрелил – спрыгнул за угол дома, выс-

ДОСТОИНСТВА

Завораживающий игровой процесс, отличная динамическая работа

НЕДОСТАТКИ

Линейное прохождение миссии

РЕЗЮМЕ

Игра получилась динамичной и увлекательной, работа дизайнеров достойна волшебных показов, а мелкие недостатки не заставляют забывать о серьезном упоминании.

7.5

- 1.5 VIDEO
- 1.5 SOUND
- 2.5 INTERFACE
- 1.5 GAMEPLAY
- 1.5 ORIGINALITY
- 1.5 ADDITIONS



трелил – спрыгнул. Тут-то дом и обвалился. Что ж, хватаем в руку металлическую балку и запускаем ею в уцелевших после обстрела врагов, а затем подпрыгиваем, цепляемся руками за автострелу и взбираемся на следующий ярус мегаполиса SI-9. Визу суется-ся машины и толпа спецназовцев – толпа ног, и ударная волна небольшого землетрясения оставляет после себя искореженные обломки и жалкую горстку трупов в одинаковой форме. Сами виноваты. Бежим вперед, мимоходом оглядываем бронированным кулаком завалявшийся вертолет, и натыкаемся на вражеских роботов. Пора хвататься за оружие. Его у нас аж три вида – пистолет-пушка, энергетическая винтовка и большой огнестрельный автомат. Пушка, как ей и положено, закреплена на корпусе, все остальное вооружение мы таскаем в правой руке и за плечами, время от времени меняя девайсы местами в зависимости от ситуации и наличия боеприпасов. Последнее, к слову сказать, щедрой рукой разбросаны по всем кварталам мегаполиса вместе с двумя видами аптечек – не иначе как наши друзья-повстанцы постарались, больше, вроде, некому. Помимо «расходных материалов» изредка попадаются новые виды оружия, вернее, апгрейды к уже имеющимся. Но далеко не

всегда «upgrade» означает «улучшение» – можно, например, поменять самоавтоматическую плечевую пушку на мощный ракетет, попасть из которого во врага можно лишь предварительным сжатым его. Вернуть все назад уже не получится, и потому приходится, стиснув зубы, ждать очередной модификации – миссии через две, не раньше.

Нарваться на засаду и беславно погибнуть в бою с превосходящими силами противника чрезвычайно просто. Врагов очень много – красивых, разных и порой весьма и весьма сообразительных. На нижнем ступеньке в военной иерархии империи SovKhan[®] стоят все-таки люди – десантники-спецназовцы, пилотируемые ими вертолеты, истребители и небольшие броненаши, которые стараются достать нас на протяжении практически всех уровней. Обратно для нас их выстрелы – что для слона дробина, но знаете, ребята, если долго доводить слона, можно и хоботом по башке получить. Роботы – это уже куда более серьезные противники – от самых примитивных стражинок и механических пауков с пулеметами до настоящих шедевров пылливой инженерной мыс-



кается на здания и эстакады, прыгаем с них, пробегаем над пропастью по узким пандусам – и стреляем, стреляем, стреляем...

Но задания миссий ни в коем случае не сводятся к банальному «убить их всех», чаще всего нам приходится как раз добывать и спасать – контейнеры с энбрионами, металлические каркасы, загадочный нейтроний – сопровождать грузы повстанцев и защищать их базу, а то и просто на приличной скорости уходить от погони по вражеской территории.

Все великолепие мира далекого будущего представляется компьютерному железу отнюдь не маленькими требованиями, но право слово – оно того стоит. К тому же гибкая система настроек параметров игры позволяет с незначительной потерей качества запустить ее и на не самых мощных машинах. Движок, помеченный Ecstasy Engine[™], был околительно сбалансирован за время, прошедшее с момента выхода последней демо-версии. Он поддерживает сотни движущихся игровых объектов, стараясь при этом не опускаться ниже положенных ему 30FPS, и дает нам возможность насладиться великолепной анимацией многополигональных главных персонажей без традиционного притормозивания. Металлические лигаты, поступок которых заставляет дрожать землю, укрытые мощной броней, вместе с тем кажутся легкими и пластичными, без труда выполняют самые головокружительные прыжки и развороты, ловко перебираются через преграды и уворачиваются от выстрелов. Имеется и «трекмерный» звук – при наличии соответствующей звуковой картонки, конечно. Горят деревья, рушатся здания, враги превращаются в груды металлолома – и все это на фоне сияющих небоскребов мегаполиса далекого будущего под музыку в стиле «техно».

В конце обзора принято подводить итоги. Игра получилась динамичной и увлекательной, работа дизайнеров достойна всяческих похвал, а мелкие недочеты не заслуживают серьезного упоминания. Разработчикам удалось реализовать практически все, что они задумывали, и, начав играть, сложно остановиться, пока не пройдешь игру до конца. По-моему, лучшей судьбы для своего проекта команда Accolade просто не могла пожелать.

CAREVIEW



ли, хорошо вооруженных, ловких и чрезвычайно сообразительных боевых машин. Одни летающие охотники чего стоят – вооруженные ракетами, эти ребята аккуратно заходят в «мертвую зону» прямо у нас над головой и прилагают максимум усилий к тому, чтобы не попасть под огонь нашей пушки, не забывая при этом стрелять. Ну а в конце некоторых уровней нас поджидают боссы. В создании этих красавцев разработчики и впрямь вложили всю свою фантазию – генеральные монстры уны, сложные, не похожи друг на друга, для отстрела каждого из них требуется выработать специальную тактику.

Дизайнеры постарались сделать уровни максимально не похожими друг на друга – сменяются кварталы многоэтажного мегаполиса, мы путешествуем по вершинам небоскребов и спускаемся в переплетение туннелей канализации, сражаемся с врагами на военных базах, фабриках и даже железнодорожных станциях. Прохождение практически всегда линейно – есть единственный путь, который должен привести нас в следующий сектор города, а все небольшие отклонения заканчиваются тулпиками, в которых можно обрести что-нибудь жизненно важное и полезное, или очень быстро вновь возвращают нас на основную дорогу. Но никто не говорит, что единственный путь этот обязательно должен быть прямым – мы караб-



Платформа: PC
 Жанр: 3D-action/тактика
 Издатель: Sierra Studios
 Разработчик: Sierra Studios
 Требования к компьютеру: P-233, 32 МБ RAM, 400 МБ HDD, 4x CD-ROM, рекомендуется 3D-ускоритель
 Онлайн: <http://www.sierrastudios.com>

SWAT 3: CLOSE QUARTERS BATTLE



Б

Вячеслав Назаров

Борьба добра со злом – такая же извечная тема, будоражащая умы всего прогрессивного человечества, как и поиск способа получить много денег, ничего для этого не делая, а также разгадывание секрета получения полосатой зубной пасты. Поэтому совершенно неудивительно, что она столь широко эксплуатируется в индустрии электронных развлечений, начиная с карманных «Тетрисов» и заканчивая играми, создающими целые виртуальные миры. Практически в них всех, для того чтобы не было войны и для всех наступило полное и безоговорочное счастье, «хорошим» предлагается собраться в одну большую армаду и жестоко уничтожить «плохих». В результате этого компьютерные враги гибнут сотнями тысяч легионов, но не сдаются, а уходят в подполье, дабы дальше портить жизнь мирным персонажам. Для борьбы с ними создаются специальные антитеррористические отряды, примером чего может служить команда Rainbow Six, изо всех сил противостоящая анархии и беззаконию. Однако в последнее время, не иначе как в честь грядущего Нового года, криминальные элементы активизировались со страшной силой, и радужные бойцы уже не в силах сдерживать волну хаоса и насилия, грозящую поглотить мир. Но программисты, дизайнеры и прочие пролетарии из Sierra Studios очень вовремя соорудили еще один барьер на пути виртуального бандитизма. Им стал полицейский отряд SWAT, который отныне будет обеспечивать порядок и спокойствие в отдельно взятой Вселенной SWAT 3: Close Quarters Battle.

СПАСАТЬ УНИЖЕННЫХ, ОСКОРБЛЕННЫХ, УБОГИХ И СЛАБОУМНЫХ

Попав в Лос-Анджелес 2005 года, игроки перенесутся в физическую оболочку одного из бойцов отряда SWAT, в должностные обязанности которого входит обеспечение тотальной безопасности для всех граждан и гостей города. В отличие от последней игры серии – SWAT 2 – господан офицером не придется ломать голову себе и руки и ноги подчиненным, решая финансовые вопросы и тренируя бегмотоподобных новичков. Вместо этого все штабные дела ограничиваются подбором кадров для выполнения того или иного опасного задания, а также укомплектованием воинов сухим, жидким и газообразным спиртом и прочими необходимыми для уничтожения террористов предметами. Таким образом, спустя шесть лет после дня сегодняшнего, игроки будут заниматься исключительно тем, чем должны заниматься правые служители закона – служить и защищать. Причем не себя и свои интересы, а жизни простых граждан.

РЕАЛЬНЫЙ ПОРЯДОК

Разработчики хотят, чтобы все события, имеющиеся в SWAT 3: Close Quarters Battle, заставляли бойцов полностью поверить в реальность происходящего.

Для этого они припахали к работе над игрой Кена Тэтчера, прослужившего в лос-анджелесском отряде SWAT 26 лет и умудрившегося покинуть службу не в деревянном макинтоше, а сугубо своим ходом. Но, по словам продюсера SWAT 3: CQB Рода Фанга: «Очень трудно создать со всех сторон хорошую и положительную игру, не имея за плечами реального опыта участия в событиях, описываемых в ней.» Не знаю, как выпутываются из таких ситуаций создатели космических симуляторов, стратегий в реальном времени и прочих фантастических RPG, но команда Sierra Studios всем составом в течение довольно длительного срока исправно посещала тренировки самого настоящего полицейского спецназа.

УВИДЕТЬ ЛОС-АНДЖЕЛЕС И УМЕРЕТЬ

Чтобы полностью отразить полученные знания и навыки в игре, для SWAT 3: CQB был создан собственный движок, обеспечивающий игрокам возможность лицезреть очень красивую и сверхдетализированную окружающую действительность. В Лос-Анджелесе 2005 вы сможете порадоваться настоящим отражениям всего порядка в зеркалах, бутылках шампанского и прочих блестяще-зеркальных поверхностях. Само собой, игра, вышедшая за месяц до 2000 года, просто не имела нормального права обобщиться без освещения в реальной времени. Поэтому в SWAT 3: CQB обещанный разноцветный, простите за калам-

бур, свет будет веселить на каждом шагу, в зависимости от того, находитесь вы на дискотеке с лазерным шоу или в мрачной забегаловке типа McDonald's. Единственный недостаток, который наблюдается во всем этом великолепии – абсолютная

ДОСТОИНСТВА

Великолепная графика. Широкий выбор бойцов, каждый из которых имеет уникальную биографию. Огромное количество оружия и спецсредств. Разнообразные карты и миссии, на них происходящие. Удобный интерфейс управления подчиненными.

НЕДОСТАТКИ

Полная невозможность нанести ущерб окружающей миру – даже стекло в порыве гнева нельзя разбить. Различные небольшие ошибки в движке, в том числе плавные «наезд» полигонов друг на друга.

РЕЗЮМЕ

Встретившись на территории, где хозяйничает творения Тома Клонон, игре удалось сохранить свое лицо, не став клоном серии RS. Бойцы с виртуальным терроризмом несомненно оценят ее по достоинству.

7.5

- 1 VIDEO
- 1 SOUND
- 1 INTERFACE
- 1 GAMEPLAY
- 1 ORIGINALITY
- 1 ADDITIONS



невозможность хоть как-то изменить облик окружающего мира путем уничтожения тех или иных объектов. Даже все стекла и витражи в SWAT 3: CQB, судя по всему, сделаны из пуленепробиваемых материалов, поскольку воздействие на них из всех видов стрелкового оружия не приводит ни к каким результатам. Также еще кучкой камней в огород разработчиков являются прозрачные преграды, препятствующие движению бойцов без каких то ни было видимых причин.

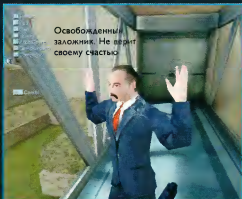
зывает восторг, постепенно переходящий в чувство братской любви к программистам из Sierra Studios. Дело в том, что идея использования раздельной скелетной анимации, при которой система параллельно заставляет двигаться верхнюю и нижнюю части туловища героя, при должной реализации обеспечивает великолепную динамику перемещения персонажей. Однако в SWAT 3: CQB в силу некоторых недоработок движка замечательно передвигающийся

КОМАНДОВАТЬ ПАРАДОМ БУДУЯ!

В SWAT 3: CQB, вне зависимости от того, будете вы играть в режиме одиночных миссий или выберете возможность полицейского карьеризма, вам предстоит встать во главе небольшого спецотряда, борющегося с различной нечестью в людском обличии. Как любой правильный командир, вы личным примером покажете избранному бойцам, как необходимо



И даже здесь
внутри сидят
враги



Освобожденный
заложник. Не верит
своему счастью



Висящий в воздухе
труп не чудо,
но «бэга» движка



Через несколько
секунд каждый из
них получит задание

ТАНЦЫ НА ЦЫПОЧКАХ

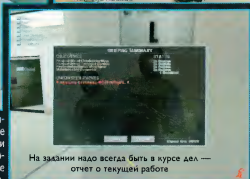
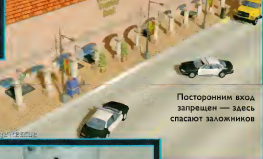
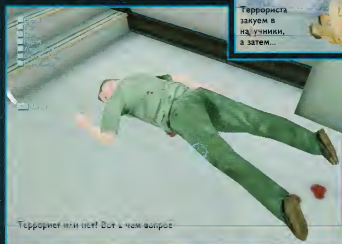
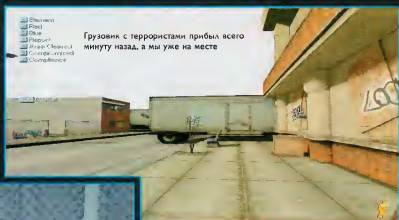
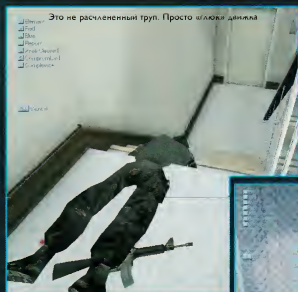
Что касается анимации главных героев, второстепенных персонажей и совсем незначительных участников ослепительного шоу SWAT 3: CQB, то она вы-

бойцы периодически оставляют свои полигоны в самых разнообразных объектах, что несколько портит впечатление от видеоряда игры.

вести себя на поле боя. При этом помочь подчиненному, переключившись на управление им, в игре нельзя ни под каким предлогом. Но при гибели самого главного начальника, то есть игрока, операция моментально завершается.

В отличие от Rainbow Six, в SWAT 3: CQB вам не нужно долго и тщательно планировать операции. После выбора бойцов, их экипировки и ознакомления с необходимой информацией вы тут же переноситесь на поле виртуального боя, где начинаете раздавать налево и направо ценные и не очень указания. При этом можно выбрать тактику поведения подчиненных. Так stealth-режим чрезвычайно эффективен для аккуратного, незаметного проникновения на объекты. Он позволяет командиру отряда координировать передвижение воинов, при этом их внимание фокусируется на бесшумном передвижении и прикрытии друг друга. После того как команда успешно добралась до исходных позиций, становится насущной необходимостью «динамическая» тактика, позво-





ляющая быстро и максимально жестоко уничтожить все криминальные элементы. Например, за stealth-командой «подобраться к двери» логично следует динамичная «ворваться и зачистить помещение».

ОТЛИЧНИКИ / ДВОЕЧНИКИ БОЕВОЙ И ПОЛИТИЧЕСКОЙ ПОДГОТОВКИ

Командовать бойцами в SWAT 3: CQB — одно удовольствие. Не обделенные искусственным интеллектом, они схватывают все буквально на лету. Воины

знают, как нужно прятаться за дверью, как ее правильно открывать и каким образом необходимо превращать все опасные уголки помещения в безжизненные квадратные метры. Ваши подчиненные понимают, что нельзя стрелять в безоружных людей, даже если очень хочется, и что нужно делать с пленными бандитами. Причем последние по уровню развития не отстают от положительных персонажей. Они эффективно прикрывают друг друга

огнем, прячась за телами живых или уже мертвых заложников, пытаются прикинуться вежливостью и не отвечать. Впрочем, все зависит от того, какой враг перед вами. Если это титулованный международный террорист, то наверняка он предпочтет смерть позорному пленению, но мелкий ворышка, захвативший торговый центр, увидев толпу народа в касках, с большой долей вероятности бросит на землю кастет и со слезами на глазах пойдет сдаваться хорошим ребятам.

На протяжении 16 миссий игры вам предстоит столкнуться с огромным числом противников; испытать на них самое разнообразное оружие и спецсредства, которыми вооружены бойцы SWAT. Командуя бойцами, выбор которых в SWAT 3: CQB простого огромного, отдавая приказы во все стороны и не забывая заботиться о динамике настоящих боевых операций, о которых до этого лишь читали в комиксах и видели в мультфильмах. Эта игра даст вам реальный шанс установить справедливость в отдельно взятом мире. С вашей помощью добро обязательно победит зло. Поставит на колени и зверски убьет.

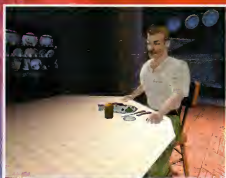


Доброволец будут бойцы #129942 и #110594



CM REVIEW

КРОВАВАЯ ДРАМА ПО-ФРАНЦУЗСКИ



ДОСТОИНСТВА

Захватывающий сюжет, великолепные звук и графика

НЕДОСТАТКИ

Безобразно неудобное управление камерой

РЕЗЮМЕ

Продолжение знаменитой игровой серии и, по моему мнению, один из лучших квестов этого года

8.5

- 2 VIDEO
- 1 SOUND
- 1 INTERFACE
- 2 GAMEPLAY
- 15 ORIGINALITY
- 1 ADDITIONS

Платформа: PC
Жанр: квест
Издатель: Sierra
Разработчик: Sierra
Требования к компьютеру: Pentium 233, 32 МБ
RAM, 3D-accelerator
Интернет:
<http://www.sierrastudios.com/games/gk3/>



GABRIEL KNIGHT: BLOOD OF THE SACRED, BLOOD OF THE DAMNED

Максим Заяц

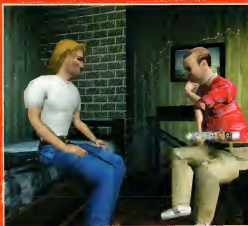
М все-таки замечательная это штука — квесты. Устав от бесконечных погонь и стрельбы, от глобальных космических батальи и героической обороны атакуемых неприятелем городов, мы вновь и вновь окунаемся в восхитительный мир, где успех зависит не от способности быстро нажимать на клавишу мышки, а от умения анализировать информацию, где можно не вздрагивать от каждого шороха и не ждать выстрела в спину, а просто любоваться работой художников, слушать остроумные диалоги и раз за разом решать новые задачи, щедро подбрасываемые нам разработчиками очередного шедевра. Заслуженные ветераны жанра, пройденные по несколько раз, пылятся на полках и навевают ностальгические воспоминания, а мы все ждем и ждем продолжения. Нечасто, ох, нечасто радуют нас сейчас разработчики действительно хорошими квестами. Оно и понятно: в работе над новым проектом придется задействовать десятки людей, вложить массу сил, времени и денег — и все ради того чтобы создать игру, которую даже самый нетеплостый геймер пройдет меньше чем за неделю. Пройдет, похвалит и отложит пылиться на полку. Ни add-on`а к ней выпустить, ни mission pack`а, да еще и как продавать-то будет — неизвестно... Уж лучше выпустить очередной 3D-action или стратегию. Трехмерную. Пусть неоригинально, зато при умелой рекламе успех практически гарантирован, да и дополнения можно клепать со страшной силой. А квесты лучше всего сразу записать в представители вымирающего жанра. Ну не пользуются они у народа популярностью, что уж тут поделаешь.

Однако не бывает правил без исключений. Многие компании не желают так просто отказываться от игровых серий, пришедших им некогда славу и популярность, и вранье от времени вынуждают продолжения. В жанре квестов Sierra является если не законодательницей моды, то уж по крайней мере одним из лидеров. Quest For Glory, King`s Quest, неслучайный Larry, Space Quest, Police Quest, наконец, мой любимый Gabriel Knight. Сложно найти человека, который не слышал бы об этом сериале, и каждый, кто играл во вторую часть, наверняка ждал продолжения. Работа над ним велась больше двух лет. Разработчики не ждали делиться судовой информацией и никак не могли определиться с окончательной датой релиза. Присмотрев, в ходе распада Sierra и пазорной сдачи некоторых многообещающих

проектов у меня возникли серьезные опасения за судьбу этой игры. Однако личная участь Babylon 5 и игра с ним ее минимала, и Gabriel Knight: Blood of the Sacred, Blood of the Damned благополучно попал на прилавки магазинов, не дотянув совсем не много до рождественских праздников.

Итак, оправившись от малоприятного общения с титулованными волонтерами, наш неутомимый писатель отправляется на встречу новым приключениям. На этот раз судьба сводит его со знатным отпрыском королевского рода — принцем Джиниксом, который приглашает Габриэля провести зимку в своем доме. Впрочем, довольно скоро выясняется, что в гости его приглашали с корыстной целью. Дело в том, что сенью





принца в течение многих поколений преследовал злой рок. Все указывало на то, что принцу пришлось столкнуться с тайной сестры ваниторов, но беспокойно он даже не за собственную жизнь — за жизнь своего малолетнего сына. Не зря беспокоился, ведь дождя Габриэля возле кровати мальчика тот был повешен. Преследуя похитителей, Габриэль попадает в небольшую деревушку Rennes-le-Chateau, расположенную на юге Франции.

Здесь скрывают убийства. Далеко быстро писателю приходит, что дело о нем принца и тайны этого старинного города тесно связаны между собой. Он знакомится с остававшейся в постели женой маэстро (в которую, кстати, заперся и наш старый знакомый из полубойной Музыки) и начинает новое расследование. Вскоре к нему должна присоединиться Трейс...

Продолжая погугу в постели и оспаривая, мы с радостью удивлены, насколько изменился мир вокруг нас. Интересно, но несколько удивительно в плане нормального и телевизионного видеоролика уступили место трюверной компьютерной графике, небрежно «наклеенные» на плохой фон изображениях актеров ослепительно выделены персонажами с величественной анимацией движений, хвастая привлекать к определенному участку местности перемещаясь в свободной форме и парашутируя. И о ней, увы, придется сказать несколько слов отдельно. «Сквер» не была бы «Скверной», если бы в игре и в самом деле все было идеально. Есть у этой компании такая традиция — добавлять в свои игры монеты, как будто специально созданные для того чтобы ослепить жизнь геймеру и портить ему настроение. В Gabriel Knight 3 пресловутый лодкой дельта оказалась, как это ни странно, как раз то, что все удачи с тайны исчезло, а именно — новая революционная камера. Казалось бы, идея совсем не плохая: не привязывать камеру к определенному месту действия или персонажу, а позволить игроку свободно перемещать ее в пределах дальнего локтя, выбирая наиболее удобный ракурс или же просто наблюдая за событиями, происходящими на другом конце города. Но реализация... Боже мой, такое может пригодиться лишь в кошмарном сне. Итак, мышка с зажатой левой клавишей перемещает камеру вперед-назад и позволяет нам крутить головой влево-вправо. Добавлен к этой комбинации клавишу «Shift», и вот уже можно поднять взгляд к небсам или стыдливо посмотреть себе под ноги. «Ctrl» или две клавиши вместе — и нам позволено или стыдливо воспарить над грошью земли, а затем спуститься с небес на землю. С помощью «Alt» мы сможем продвигать все это изображение немного быстрее, и, наконец, «Space» чудесным образом возвращает нашу ипохондрию и зависающую усталость шаю в нормальное положение. Ах да, чуть не забыл: все эти комбинации можно продублировать с клавиатуры. Уф... Хотелось уныло спросить: «Зачем все это?» Для того чтобы нам было что писать в графе «Настроения»? По счастью, остальной интерфейс темного крика не пережил. Все как всегда: навести стрелку на предмет, нажали на правую кнопку — и выскочил, что можно с этим предметом делать. Ладно, к камере как-нибудь привыкнем.

Вот жизнь в небольшой деревушке расписана строго по часам. По истечении положенного времени мы видим на экране заставку, а оплемя тем временем совершает свой путь по небосводу, опоясывая день к ночи. За отведенные часы мы успеваем побродить по трем улицам, поблизиться с обитателями Rennes-le-Chateau и, если повезет, решить пару загадок. Детальные их описание я приведу для сошлени, лишь отмечая в скобках, что проблемы и их решение стали несколько более полными. Очевидно, видеоролики Beast Within не давали как следует разгуляться фантазии авторов, но теперь в нарисованном мире она вырвалась на свободу и может творить все, что только пожелает. Пустые диалоги с персонажами более не дают на нас толком глужок. Общенье не стало скучно и минимально, нет, просто постарались сделать его чуть более приятным. Конечно же, без откровенной порки обиды сивой обиды не удержу, но в потоке ненужной информации тонуть гарантированно не придется. За последние два года Габриэль не потерял чувства юмора. Так, например, после того как владелец, который по проку недовольно отдал в наше пользование «Зорней», в игровом меню появляется опция «прислать». Эй, жаль, нет под рукой верного пистолета! Ну а не предложение поступило в выбранную наугад дверь частного дома Габриэль от собственной ему непосредственности отвечает фразой типа: «Я не знаю, кто так живет, но они явно не захотят увидеть меня. Я знаю, в это трудно поверить,

Деревушка Rennes-le-Chateau и в самом деле существует на юге Франции в провинции Лангедок. Предания гласят, что в течение многих сотен лет в этом месте происходили таинственные и загадочные события. В 1891 году бедный приходской священник деревушки Rennes-le-Chateau сделал открытие, которое интригует современных исследователей и охотников за сокровищами. Восстанавливая свою церковь, священник Berenger Sauniere нашел значительные свитки пергамента, помещенные в каменный алтарь. Свитки эти содержали зашифрованный текст, и как из них не прочитали и по сей день. Sauniere перевез их в Париж, где он по-видимому встречался с членами тайных оккультных обществ. Вернувшись в Rennes-le-Chateau, Sauniere потратил миллионы долларов на восстановление и реконструкцию церкви и ее окрестностей, жил затворником и несколько лет спустя умер при загадочных обстоятельствах. Существует множество теорий по поводу таинственной находки Sauniere, и некоторые из них заслуживают более пристального внимания, чем остальные. Охотники за сокровищами до сих пор пытаются разгадать тайну священника и найти его богатства. Они перерыли все окрестности Rennes-le-Chateau, но ложили эти так и не увенчались успехом.

но... ты же понимаешь. Это французский!

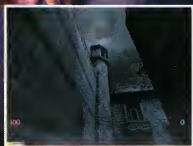
Я уже рассказывал дифирамбы графика? Да? Ну ничего, повторю немного. С визуальной точки зрения в игре приятно абсолютно не к чему — идеально созданный облик маленькой уютной деревушки заставляет поверить в реальность ее существования, а пристальное наблюдение за игровыми персонажами заставляет задуматься, сколько же потуги на каждого из них утрудили. Все это великолепно, конечно же, деликатно напоминает о том, что компьютеру давно пора сделать upgrade, но в целом ведет себя вполне прилично и приятно не приторкаивает. По части музыки и звука Gabriel Knight 3 также заслуживает твердую пятерку, но в этом, собственно, никто и не сомневался. Музыкальные темы умело создают у играющего соответствующее эмоциональное настроение, звуков в большинстве случаев также выполнена на весьма приличном уровне.

Впрочем, бывало и курьезы. Проглывавка погугу у фонтана и наслаждаясь журчаньем воды и плеском птиц, я внезапно услышал у себя за спиной шаги взрослого, уверенного в себе человека. Натренированные в Thief рефлекс не поделили мгновенно разогнувшись и ныкнув вале пощады фанатичный меч, я внезапно увидел перед собой... обыкновенную курицу. Не иначе как она была в сапогах, вот только разглядесть их не удалось. К числу забавных моментов можно также отнести фокус с исчезающей деревней на перекрестке белых церквей. Почти как у Венны Плуто: «Но дверь ведь есть, — это же сразу нет...» — стоит лишь сделать шаг вперед.

Перечитав все написанное и с удивлением убеждаюсь в том, что критика у меня едва ли ни пересилила хвалебную оду замечательной игре Gabriel Knight: Blood of the Sacred, Blood of the Damned. Не верите этому? Из более-менее серьезных недочетов можно назвать только один, да и к нему вопле-неволею очень быстро привыкаешь. А в остальном эта игра может смело претендовать на звание одного из лучших шедевров этого года. Она непременно вырвет из вашей жизни несколько дней, и я уверен — время это будет потрачено не напрасно.

СИМОНОВ

XXI век уже наступил. Если у тебя есть винилайзер.



НЕРЕАЛЬНОЕ КОЛЕСО



Платформа: PC
 Жанр: action
 Издатель: GT Interactive
 Разработчик: Legend Entertainment
 Требования к компьютеру: минимум
 Pentium 200, 32 МБ RAM; рекомендуется
 PII - 233, 64 МБ RAM, 3D-accelerator
 Интернет: <http://www.wheeloftime.com/>



WHEEL OF TIME

Медленно поворачивается Колесо Времени, и бесконечная череда эпох приходит из ниоткуда и уходит в небытие. Нам остается только память о них, память, которая становится легендой. Со временем легенда расплывается, теряет свои очертания и превращается в миф. Но и миф этот оказывается давно забытым, когда эпоха, подарившая ему жизнь, возвращается в этот мир с новым оборотом Колеса...»*

Максим Зайц

Так начинается первая из серии книг под названием *Wheel of Time*. Приняв решение создавать игру на основе вселенной Роберта Джордана, Legend Entertainment сэкономила себе массу сил, средств и времени, получив в свое распоряжение даже не сюжет — детально проработанный мир, и что самое приятное — с тысячами поклонников впридачу. И одновременно преисполнилась неуточенной ответственности перед всем человечеством, ведь фанаты — штука тонкая, обидеть их — раз плюнуть. Перепугал ненароком какого-нибудь орка с гоблином — и получишь шквал негодующих писем. Но тут должна была сработать подстраховка: финальный вариант игрового сюжета редактировал сам автор. Конечно не стоило и пытаться построить игру на всей серии книг целиком, человеческой жизни не хватило бы на создание подобного шедевра. Вот и пришлось взять один героический и строго достоверный эпизод, некогда имевший место быть в мире Джордана...

Единокровный Тенный был повержен и заточен в крепости Shayol Ghud. Ключи от его темницы на долгие тысячелетия исчезли из мира людей. Но годы, как бы много их не было, — еще не есть вечность. Вечно лишь Смерть, да и она порой отступает перед теми, кто истово служит Злу. Как бы то ни было, теперь лишь четверки даровано знание как освободить пленника или же как навсегда захлопнуть двери его темницы. Elyana Sedai — элпет Единой магии внутренних земель и Whitecloak — командующий Детями Саета, — это, как можно догадаться личности во всех описях положительные, желающие Тенному скорейшей и, по возможности, мучительной кончины. Ну а чтобы не скучно им было жить на этом свете имеются еще и Forsaken и Hound. Первый — едва ли не самый сильный маг в мире и ближайший друг Тенного (если можно сказать что у того вообще есть друзья), а второй — личность, окутанная завесой тайны, но тоже крайне неприятная. У каждого из них свои планы, но пока судьба мира покинута в руках тюремщика Тенного, любой из них пойдет на все, чтобы обрести свой ключ...

Перечитав обзор годичной давности: «...создается в первую очередь РОЛЕВАЯ игра, а уже потом все остальное», «Wheel of Time суждено стать одним из первых НЕ-3D-ШУТЕРОВ, созданных на базе Unreal 3D-движка». Облом, господа, то что мы сейчас видим перед собой является как раз 3D-shooter'ом обыкновенным, ну разве что сделавшим небольшое отступление от традиционного оружия в пользу боевой магии. Да-да, охладитесь, любители помахать топором, постараться или иным каким способом выбить дух из противника. Нет в *Wheel of Time* оружия, нет

* Перевод отрывка мой собственный, так что не обессудите...

вообще, такая вот незадача. А как же, ну, это самое, враги то-есть? Никаких проблем, на смену банальным мечан-копьям-арбалетам приходит Магия. Магии внутренних земель, базирующаяся на так называемых Ter'angreal, «магических инструментах», позволяющих околдовать на скорую руку какое-нибудь заклинание. А если их (Ter'ангреалов то-есть) окажется у кого-нибудь много, то получится самый натуральный маг с дипломом государственного образца. Все эти

ДОСТОИНСТВА

Оригинальная система боевой магии, профессиональный дизайн уровней и хорошая графика

НЕДОСТАТКИ

Традиционные тормоза (даже после патча) Unreal 3D-движка на всем что не похоже на 3Dx

РЕЗЮМЕ

Надежды не оправдались — это вовсе не RPG и уж совсем не стратегия. Красивый, но увы, вполне обычный 3D-action

7.0

- 2 VIDEO
- 1 SOUND
- 2 INTERFACE
- 1 GAMEPLAY
- 1 ORIGINALITY
- 0.5 ADDITIONS

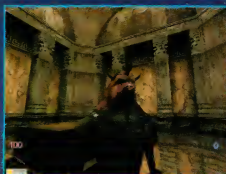




алюминиевые инструменты, по виду не похожие ни на что живое и знакомое, подразделяются на классы, такие как Защита, Нападение, Ловушка, Разум и еще куча других. Разнонаправленность магии и разнообразность доступных заклинаний делает их применение весьма интересным занятием — и жизненно важным, не стоит об этом забывать. И большинство *Tea* *angels* имеют ограниченное число «зарядов». Забавно —

наколдовали один раз молнию, и бегом за патронами.

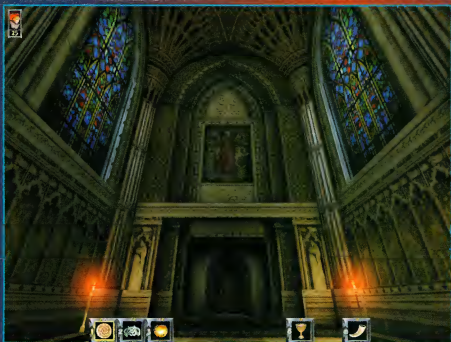
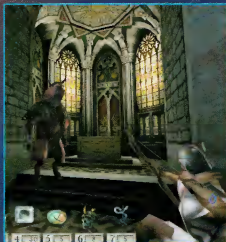
Впрочем, сюжета и магии явно недостаточно для того чтобы обеспечить игре стопроцентный успех. Нужна какая-то изюминка, желательна всем уже давно известная и знаменитая. И на роль изюминки был торжественно приглашен игровой движок от компании Epic MegaGames. Решение об использовании в игре *Unreal* *Engine* было встречено легкой паникой в рядах фанатов *Wheel of Time*. В очередной раз подсплывало опасения о грядущем 3D-шутере. Беззастенчиво воспользовавшись сюжетом любовной книги и их, фанатов, доверием. Но сожалевавшихся утешили поразительно быстро. В своем выступлении (кратком, страничка на две тексты) лидер проекта *Ben Dahlgren* просто как дважды два доказал, что мис *Джордана* для них свято, а от *Unreal* *Engine* движка глаз будет только лучше. Фанаты показали головы и слезки. И в самом деле получилось лучше. Судите сами: движущаяся вода, зеркальные поверхности, поддержка двусторонних полигонов, тени, грамотно ложащиеся на предметы обстановки, небо, смоделированное из двух отстоящих друг от друга планов и оттого кажущееся вполне реальным, не говоря уже о динамическом освещении, световых эффектах, малой анимации персонажей (за счет сойдного числа полигонов) и еще масса красивых и полезных примочек. Что до подтвержде-



шихся опасений фанатов... Ну кто сейчас об этом вспоминает.

Вообще, после игрового процесса, графика является наиболее важным элементом *Wheel of Time*. Ведь невозможно достойно воспроизвести волшебный мир, созданный фантазией Роберта Джордана, не засадив за эту работу команду по-настоящему талантливых художников. Таких, например, как в *Legend Entertainment*. Однако руководителю проекта (который по совместительству еще и главный дизайнер) и этого показалось мало — он пригласил нескольких специалистов со стороны и заявил, что созданием уровней должны заниматься люди, отработавшие свое в роли архитекторов, а уж раскрашивать полученные стены можно позволить художникам-фантастам. На том и порешали. Архитекторы трудились над сказочной красотой зданий, не забывая при этом про реалистичность и математический расчет, а команда художников занималась убранством внутренних интерьеров, и, конечно же персонажами. В итоге одной из главных отличительных черт *Wheel of Time* стала ее атмосферность. Когда из дальнего коридора доносится таинкий полустон-полусвист и во тьме внезапно загораются красивые уголки глаз неведомого существа, незвольно отшатываясь от монитора и понимая, что помимо твоей воли мир игры захватил тебя и заставил поверить в свою реальность.

Созданием музыки к *Wheel of Time* тоже занимались весьма и весьма серьезно. Не совсем обычный стиль игры подразумевает и нетрадиционное звуковое сопровождение, а потому в основу саундтрека легла смесь средневековых кельтских мелодий со вполне современным роком. Для работы над звуком в игре были приглашены сразу два музыканта. *Robert Berry* — ветеран рок-сцены, отыгравший в свое время с такими





знаменитости, как ELP, GTR и Сэини Xarag, и Ulf Sorbye — лидер группы Tempest, репертуар которой составляет исключительно кельтская музыка. Оба они уже работали вместе (Robert Berry принимал участие в записи двух альбомов Tempest в роли клавишника), но с таким проектом столкнулись впервые. Однако музыканты вполне довольны жизнью, и результат их совместной работы, по моему, превосходит все ожидания.

Multiplayer-режим подразделяется на два вида: классическую «Арену» и «Цитадель». Последняя вид призван подтвердить слова разработчиков о том, что в игре будет возможность стратегического планирования. Эдакий редактор уровней в миниатюре: мы расставляем ловушки, препятствия и своих коллег на пути противника, а потом с интересом наблюдаем за тем, что же из этого получается. Весьма необычное и порой довольно увлекательное занятие. Ну а помимо

этого в многопользовательском режиме мы сможем поиграть в шутер героя любой из четырех противоборствующих сторон.

Ну что, игра в моем описании получилась какой-то слишком уж идеальной и практически без недостатков? Как любил выражаться вечный оптимист Карлсон: «Спокойствие, только спокойствие!» Будет и недостатки. О главном из них — глобальном разочаровании в общей игровой направленности — я уже говорил. Теперь пришла пора сказать пару слов про «играл» овский движок. Великолепная графика, совершенные текстуры, куча спецэффектов — это, конечно, хорошо и здорово, но на кой оно все шло владельцам видеокарт наподобие TNT, если движок игры изначально заточивался под 3Dfx, и даже после установки специально выпущенного разработчиками патча тормоза под Direct3D и OpenGL по-прежнему живут и здравствуют?



ставуют? Спешите детализацию, господа, и ждите следующего патча.

Предполагаемый успех Wheel of Time базировался на двух составляющих: использовании во всех смыслах хорошо зарекомендовавшего себя движка от Epic MegaGames и чрезвычайно популярных на Западе книгах Роберта Джордана, предоставивших в распоряжение разработчиков целую игровую вселенную с глоссарием, детально проработанными персонажами и даже картами. С такой солидной базой, да еще и переноса несколько раз дату релиза, было попросту невозможно сделать плохую или хотя бы посредственную игру. Wheel of Time можно считать вполне удавшимся проектом, который без сомнения обретет своих поклонников и, вполне вероятно, продолжение. И все же... Сложно сказать, чего именно не хватило этой игре. Проекту, столь долго находившемуся в разработке, очень сложно не отстать от времени. Появился Wheel of Time хотя бы год назад, и мы говорили бы о новом шаге в индустрии компьютерных игр. Сегодня же мы получили всего лишь еще один 3D-аксел. Безусловно красивый, в чем-то оригинальный, но увы, не слишком отличающийся от других.

CM REVIEW

ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ПОСТАВЩИК DVD-ROM PIONEER В РОССИИ

Pioneer

6x, 10x DVD



Специальные предложения
сборщикам ПК в рамках
проводимой OEM программы

RRC
Business Telecommunications

Москва: (095) 956-1717, 133-5320
С.-Петербург: (812) 325-0636, 528-0225
Киев: (044) 227-8723
email: denis_a@rrc.ru

КОНСУЛЬТАЦИИ СПЕЦИАЛИСТОВ. КОМПЛЕКСНАЯ ИНФОРМАЦИОННАЯ И СЕРВИСНАЯ ПОДДЕРЖКА

БОЛЬШЕ ЧЕМ ДИСТРИБУТОР

www.rrc.ru

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

Владимир ПРЫГИН aka PnArdy

Уровень Canyonlands

Я бы сказал, что этот уровень является больше знакомительным — вам предоставляется возможность научиться управлять Indy и в спокойной обстановке изучить его основные движения. Но, в отличие от Tomb Raider, этот уровень является с сюжетом игры. В целом управление сильно напоминает TR (особенно когда наблюдаешь, как Indy пытается справиться с очередным ящиком), за редким исключением:

- 1 Для того чтобы удерживаться на лестнице/трещине или преодолеть какое-либо препятствие, не нужно удерживать **[F5]**, можно просто нажать **[F2]** — Indy сам улетит карабкаться и не упадет просто так.
- 2 Клавиша **[F3]** — нырять. Плыть вперед — **[F4]**.
- 3 У Indy, конечно же, есть хлыст, при помощи которого можно забираться на уступы и перепрыгивать через пропасти. Кроме того, хлыстом можно выбивать оружие из рук противников, а также доставать некоторые предметы. При этом у **[F5]** новая функция — раскидываться на хлысте и отпрыгивать.

4 У вас есть карта (M). Различные ее слои раскрашены в разные цвета. Красный — выше данного уровня. Желтый — текущий уровень. Синий — ниже данного уровня. Оттени цветов также имеют значение. Например, теневидный — чуть выше текущего уровня и т.д. Если включить **show map hints** а **options**, на карте замигают крестики, показывающие, что делать дальше. Они означают, что вам надо что-то сделать/взять/добраться до очередного места на уровне. По цвету крестика можно определить, о каком слое карты идет речь — иногда такая система подсказок очень помогает, иногда, наоборот, запутывает.

Цель этого уровня — добраться до лагеря с динозавром и вертолетом высоко в горах. По ходу старайтесь собирать синие и красные кристаллы, золотые и серебряные денги, идолов, а также ценные слитки/брусники и артефакты. Все драгоценности имеют денежную стоимость и в конце каждого уровня на них можно купить что-нибудь полезное (в основном это разного рода аптечки и патроны), а также карта дополнительного 17-го уровня). Как правило, сокровища находятся или в скальных нишах, или рядом со скелетами, а вот на старших уровнях они частенько спрятаны под камнями. Кроме того, в каньоне есть 2 змеи — их



можно пристрелить из пистолета. От укусов змей, пауков и скорпионов есть специальное средство — противоядие. Яд будет распространяться по организму и наносить вред здоровью до тех пор, пока не примешь аптечку, лечебные травы или такое средство. Когда на первый змеи, очевидно, уже дальше бежать не спешите и исследуйте всю окрестность — лишние ценности никогда не помешают.

Двигайтесь по горной тропинке и забирайтесь наверх. В колпаке теней на себе камень, поднимайтесь в нишу и скеле и берите денги \$5. Далее следуйте в проход за выдвинутым булыжником и идите по тропинке. В конце используйте хлыст, чтобы забраться на уступ. На полянке с разрушенным зданием убейте змею. А на крышу здания можно забраться снова используя хлыст. Она провалится вместе с балкой, за которую цеплялся хлыст Indy. Ущаток пола под ногами в комнате со скелетом также провалится и, если вовремя не схватиться за край образо-



вавшейся ямы, вы попадете в водный поток и в водопад. К скелету можно будет вернуться позже и забрать драгоценности.

Не спешите выбираться из водоппада — под водой есть ниша с ценностями \$ и тоннель. Вы скоро окажетесь у котлована с зеленым колпаком. Возьмите у таинственного скелета самую ценную реликвию \$ и выберите полочку с развалившимся зданием — теперь на него можно залезть без хлыста. Берите сокровища \$ в комнате со скелетом, падайте в воду и выбирайтесь на другой стороне, у водоппада. Над палаткой пролетит вертолет — вам надо следовать примерно в том направлении. Исследуйте окрестности в поисках денг \$5 и двигайтесь по тропинке. В нише перед первым выступом и скале есть проход. Поляте внутрь и берите идола \$. Далее придется немного попрыгать через пропасть, использовать лестницы и одну трещину в стене, чтобы забраться наверх. Убейте змею, заберите сокровища в нише \$ над лестницей и прыгайте через каньон в направлении арки — за ней видна поляна с динозавром и вертолетом.

Идет 1947 год и ходят слухи, что в руки к коммунистам попала атомная машина удивительной силы. Этим вопросом интересуются и в ЦРУ — поэтому доктору Джонсу предлагается в обязательном порядке бросить все свои дела и послужить на благо собственной страны. Необходимая помощь, разумеется, обещана. Кроме того, София даст вам часть древнего



шестеренного механизма. После разговора с девушкой уровень закончится, и вы отправитесь в Вавилон для того чтобы выяснить, что же задумали русские.

Уровень Babylon

Элитный гарнизон русских уже давно расквартирован у развалин Вавилона — вам предстоит проникнуть через охраняемую военную базу в древнюю вавилонскую библиотеку. В конце вам поможет агент ЦРУ и даст недостающий ключ от двери в обмен на ваше сотрудничество. По ходу уровня собирайте аптечки, деньги, оружие с убитых охранников и противодиа (скорпионы и пауки будут в библиотеке). Бочки с горючим, как и в колоде, взрываются от выстрелов, желательно использовать это с максимальной выгодой для себя — нанесите серьезный урон противнику.

Выбирайтесь из котлована по выступам в центре в направлении площадки с вышкой. Используйте левую стену, заберитесь на крышу ближайшего здания — услышите монотонный голос радиостанции, коменданта русские. Пройдите дальше по крышам, в конце переберитесь по трещине в стене. Внизу будет палата с четырьмя охранниками. Столкновение лоб в лоб вы явно проиграете, поэтому попытайтесь их перебить. Бегите в пещеру вправо, к развалинам затопленного двухъярусного здания. В глубине котлована ничего нет, в правой части здания также пусто, только бегает два паука. Бегите к левой стене, повисните и падайте, снова захватите за нижний ярус. Следуйте по тонкому коридору и убейте паука в конце. Идите в пещеру и сразу начинайте стрелять — желательно попасть по бочке с горючим, и она взорвется вместе с охранником. Сразу же прибежит еще один солдат — убейте и его. Теперь бегите влево, к воротам в узкой части пещеры — там будет удобное расстрелять еще троих патрульных, которые появятся на звук выстрелов.

Исследуйте палатку и окрестности, возьмите аптечки, убейте еще одного охранника внизу и заберитесь вверх по лестнице. В конце коридора спрыгивайте на площадку с тентом и еще одной палаткой — здесь вас поджидает еще один часовой. Возьмите все аптечки и

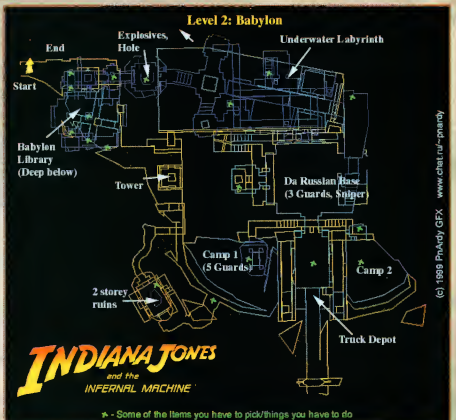


откройте решетку ворот рычагом в нише. Двигайте ящик в конце коридора и заберитесь на стену. Русские постоянно перевозят что-то на грузовиках. Используйте это обстоятельство, чтобы проникнуть на базу — прыгайте на крышу. Запрыгнуть на грузовик можно и с платформы внизу.

Когда полпутора остановится, расстреляйте троих охранников у грузовиков и одного снайпера с ручным на втором ярусе. Старайтесь целиться в бочки с горючим. Снайпера можно убить забравшись вверх. Бегите в дальнюю комнату с ящиком и залезайте в дырку в потолке. Расправившись со снайпером, используйте климат, чтобы преодолеть пропашь. Спускайтесь по лестнице — вы во внутренних помещениях базы русских. Догорит вас танка, ящики и прочее. Ворота закрыты. Через решетку в полу дыра, как внизу бьет вода. Убейте охранников и найдите рычаг в нише с надписью «Лифт» (Ленинградский Физический Институт) в одной из комнат. Откроется решетка и сработает сигнализация. Придется разобраться еще с двумя патрульными. Исследуйте местность и возьмите аптечки на ящиках в коридоре. Теперь бегите в открытые ворота, отодвигайте ящик и ползите в проход. Перед вами затопленный двухъярусный лабиринт. В глубине лежат деньги \$, аптечки, бусы золота \$. В конце концов он приведет к очередному помещению базы. Дышать можно, слышая к решеткам. Основная задача — нырнуть как можно глубже и найти проход в глубине.

Выбирайтесь из воды. Перед вами коридор с затопленной железной дверью. Появятся охранник и попытаются взять вас в плен, но тут поможет агент ЦРУ, а заодно даст ключ от библиотеки.

Можно убить еще двух русских в соседней комнате, продемонстрировав таким образом свою любовь к родине, и затем открыть дверь в вавилонскую библиотеку.



ку. В комнате много взрывчатки — постелайте по бочкам с безопасного расстояния, и все взлетит на воздух. Прячьтесь в дыру в полу и падайте в воду. На дне котлована возьмите бусы золота \$. Выбирайтесь из воды и по выступам поднимайтесь вверх. В следующей комнате ящик ящик из стены к центру, и пол провалится — сработает домостроительский лифт. Внизу в помещении с инкрустированным диском в стене вставьте шестеренку — его пол приподнимется, и теперь по ящику можно будет забраться в тоннель наверху. Он приведет в помещение библиотеки. Спрыгните на выступ внизу и расстреляйте всех пауков и скорпионов.

Ваша цель — собрать три части древнего манускрипта и фигуру сфинкса Мородоха. Все части надо будет вставить в паз в стене в комнате с шестеренками, а фигуру отдать ЦРУшнику. Кроме того, в некоторых нишах лежат ценные кристаллы \$.

Итак, забираемся по лестнице в стене напротив на самый верх (второй ярус) и выдвигаем ящик на выступ, внутри комнаты. Теперь с него можно прыгнуть на выступ-мостик слева. Но перед

возвращаться в комнату с механизмом лифта и вставляйте части надписи в стену. Indy прочтет древний манускрипт, и станет ясно, где искать дальше. Инкрустированный диск превратится в карту, и в дальнем конце коридора откроется стена. Возьмите кристаллы и идите рядом со скелетами и сдвиньте ящик с пола лифта. Теперь можно нажать на кнопку и снова подняться на поверхность. У джипа будет ждать ЦРУшник — отдайте ему статую Мородоха в обмен на джип. После разговора с ним уровень закончится.



этим исследуйте ниши со скелетами на предмет ценных исковок и изумрудов. Теперь прыгаем с ящика на мостик и подтягиваемся на третий ярус. Берем первую часть древней надписи и перепрыгаем по нити на другую сторону — в нишу со второй частью манускрипта. Мостик обваливается. Берем вторую часть и аккуратно спрыгиваем на выступ у блонной стены (красный кристалл \$), а с него прыгаем на колонну в центре — вы нажмете кнопку, и откроется проход вниз. Спрыгивайте вниз, ползите в проход и берите статуэтку Мородоха. Теперь по упавшим камням забирайтесь еще в одну нишу — с паутиной и последним куском надписи. Ползите по коридору, иначе вас раздавят стеной-жернова.



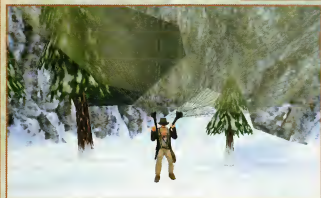
Уровень 3: Tian Shan River (Река Тянь-Шань)

Indy забрасывают с парашютом на территорию СССР как самого последнего диверсанта для продолжения поисков авиалинских секретов. На этом уровне придется постоянно отпугивать волков выстрелами, иначе они больно кусают. Убить волка нельзя. Кроме того, вторая часть уровня безумно унылая – нужно плавать по одной и той же реке и собирать свечки. Любой контакт с ледяной водой смертелен – для этого есть надувная лодка. Ею придется часто пользоваться, так как все действие происходит в пойме реки. В качестве особенностей управления лодкой можно отметить следующие:

- 1) (у берера) – слезть.
- 2) Во время управления из Inventory нельзя использовать ничего, кроме пластыря для починки плота (например, закинутой воспользоваться не удастся).
- 3) Если вы вылезли на берег и в лодке была дырка, то она так и останется, когда вы в следующий раз в нее сядете – пока не почините ее пластырем.
- 4) Иногда лодка не сразу хочет надуваться – подойдите к ближнему краю реки и попробуйте еще раз.
- 5) ВНИМАНИЕ, баг: несколько раз подряд лодка не хотела надуваться в очевидно подходящем для этого месте на берегу реки. Единственное, что помогло – перезапуск игры.



© 1989 Psygnosis GAMES LTD. www.chris-ru-psygnosis



Заберитесь в пещеру в скале и возьмите ценности 5. Бегите по тропинке – вот и первый волк.

Постарайтесь в воздухе, и он убежит. Поднимайтесь на мостик и следуйте по следам грузовика до шлагбаума границы СССР. Слева есть проход между скалами – вы выберетесь как раз к вышке пропускного пункта (еще один волк). Теперь вам надо любым способом уничтожить четверых пограничников и проникнуть внутрь вышки. Двое наверху, один внизу и четвертый за мостом – у него ружье и он довольно метко стреляет. Рычаг в будке поднимает шлагбаум, но он в общем-то не нужен. Еще один часовой внутри вышки пока безопасен. Соберите все трофеи и прыгайте с ближайшего снежного холма на платформу вышки. Убивайте последнего часового и спускайтесь внутрь. В одной из комнат расстреляйте еще одного солдата. В большом помещении с ящиками заберитесь в вентиляционную трубу под потолком. Путь влево ведет в комнату с орудием с ценностями 5. Путь вправо – в комнату со шкафчиками. Возьмите там надувную лодку и пластырь (закле-



ивать дырки в лодке). Откройте решетку (выход к реке), садитесь и плывите. Пока вы в лодке, старайтесь все время маневрировать, избегая острых камней. В крайнем случае лодка сдунется не сразу – у вас будет еще достаточно времени, чтобы проплыть на постепенно сдувающейся лодке, а в нужный момент залепить дырку пластырем.

Выбирайтесь на берег и следуйте по тропинке. Возьмите деньги за вторым камнем 5 и отступите волка. За мостиком слева будет арка и беседка с четырехконечной вертушкой. Вертушка на самом деле не что иное, как гигантский подсвечник. Отсюда виднеются башни монастыря на другом берегу реки. Мост разведан. Ваша цель – попласть на тот берег. Для этого надо собрать 4 свечи, расставить их в подсвечнике и зажечь – тогда появится мост и можно будет перейти на другую сторону.

Бегите обратно и дальше по тропинке. На полянке с домиком-сторожкой убейте двух охранников и отступите волка. Возьмите в сторожке аптечку и шкафчики. В соседнем

шкафчике вы найдете неограниченный запас пластыря для лодки. Можно брать по три штуки за раз. Бегите дальше к водопяду пока не увидите подменник – по нему вы каждый раз будете возвращаться с очередной свечкой. Садитесь в лодку недалеко от водопяда и плывите по течению.

Русло реки имеет очень сложную и временами запутанную форму, река очень длинная. Уж не знаю, как так получилось, но оно устроено таким образом, что каждый раз вы садитесь в одном месте у водопяда, но приплываете почему то в разные места – по крайней мере у меня было так. Первая свечка – в дупле огромного дерева (за дуплом деньги 5). Вторая – в маяке (вместе с пауком). Третья – в некоем здании на воде (второй этаж этого здания заперт – надо разбить окно внизу и нажать рычаг, тогда верхняя дверь откроется). Лишь четвертая свечка предполагает некоторую свободу выбора. На первой развилке русла реки поверните налево и плывите до маяка с пауком, где вы уже были. После маяка на развилке поверните направо. Перед пещерой с водным колесом,



не доплывая, поверните вправо к мосту и причальте. Поднимайтесь по лестнице и бегите через мост. Надо забраться на второй ярус дальней от вас стены конструкции по трем поршням. Последовательность такая: прыгать с разбега на самый правый поршень, затем на второй ярус левой (ближней к вам стороне), затем бежать между бочками до самого левого поршня и прыгать на него. С него – на средний поршень, а оттуда – на второй ярус дальней стены. Возьмите свечку в хелье справа, идите в нише в стене 5 и аптечку у бочек, спрыгивайте и возвращайтесь к лодке. Плывите в пещеру с колесом и далее к подменнику.

Все хитросплетения реки сходятся в конце в одной месте – у подменника. Нужно нажать рычаг и встать в кабину – лифт поедет вверх. Каждый раз забегаете в домик, отпугивая на ходу волка, и записываете пластинки – они понадобятся во время всех этих путешествий. Затем бегите к подсвечнику и устанавливайте свечки (каждый раз по одной или все 4 сразу). Чтобы зажечь свечу, надо поднести к ней зажигалку и нажать . Появится мост, и Indy можно перейти на другую сторону реки. Он войдет в монастырь, и уровень закончится.

Уровень 4 Shambala Sanctuary

Этот уровень сам по себе большая головоломка. На нем есть 4 здания, в которых нужно начинать различные рыцари и искать и проходить в движение здание механизмы. В конце уровня вам предстоит битва с Хранителем Ледяного Подземелья, укажем чудовище из лада, способных передвигаться по стенам и потолку. Победив его, вы получите первую часть Infernal Machine — Urgan's part. Обладатель этой детали может запросто пробовать некоторые станы.

Поднимайтесь по платформам на крышу здания и бегите по мосту на территорию монастыря. Потяните вола и заберите по левой стене на левое здание (башня с часами). Сама стена представляет собой лабиринт. По некоторым участкам можно ползти, а по другим — нет. Перед тем как ползти вверх спуститесь под правый край крыши и возьмите прагматический ящик §. На крыше правый вола, внутри здания увидите фигуру часового механизма. Стена вола увидите платформу с лестницей — по ней можно будет возвращаться вверх.

Ваша задача — завести старинные часы. До этого никак не могли и рыцари не работали. Спускайтесь вниз, на пол — к часам. В одной из углов комнаты есть яма в полу. Поляйте в нее и следуйте по внутренним коридорам через комнату с механизмом часов в следующую. Выкуйте видна река и вояное колесо. Спускайтесь по осям в правой стене и распределите три сосульки. Двигайте камень с текстурой шестерни у дальней стены к реке — механизмы заработают за счет водной течи. Теперь надо вернуться в предыдущую комнату и починить часы. Подойдите к осям по деревянным платформам в стене. Бегите к средней этажерке, заберитесь на второй ярус и используйте часы. При этом — по нему можно забраться вверх. Пройдите на каютахскую платформу (отсюда можно допрыгнуть до растения-атлетки на камнем выступе со скелетом). С нее прыгайте на деревянную этажерку и забирайтесь еще выше, на последний ярус. Оттуда — на верхнюю каютахскую платформу и обратно в комнату, откуда вы пришли. Бегите к шестерням механизма часов и тамните камень-шестерню от стены к центру — часы заработают.

Возвращайтесь в башню с циферблатом в полу. Нависите комнату в стене — откроется дверь, но мостика не будет. Нужно можно повиснуть на уступе и дать кристалл в нише орудия. Теперь забирайтесь вверх к фигуре часового механизма, используйте часы и деревянные платформы. По пути можно дать рычага: рычаг в стене второго уровня (его нужно будет нажать еще раз позже, чтобы фигура поехала) и другой рычаг уже на самом ярусе — откроется старая вола. Ключа в стене выдвигает деревянные мостики между платформами в противоположном конце помещения. До этого в осях нише. Бегите в соседнее здание колокольни.

Далеко внизу увидите колокол. Видно, что в башне несколько нурусов, и просто так не спрыгнут. Задача — поднять колокол и заставить часовую фигуру из соседнего здания протолкнуть по мосту к устью в него. Надпись на колоколе гласит, что в этом случае появится нечто великий и могущественный. Чтобы все это проделать, нужно нажать несколько рычагов в определенном порядке. Обегите подоконник обратно на мостик между башнями и прыгайте на балюстрадах с осям справа под мостиком, разбейте его и окажется на ярусе чужд. Убейте сосульки и подстрелите еще одну через дыру в полу. Спрыгивайте на следующий ярус и на самом деле нажмите рычаг — откроется вся решетка на все уровни башни. Можно подниматься вверх. На самой верхней балюстраде крошечной нажимайте еще один рычаг. Колокол поднимется. Бегите в башню с часами и нажимайте (теперь уже во второй раз) тот самый рычаг, который приводит в движение часовую фигуру. После того как она проедет по мосту и уйдет в колокол появится хранительница монастыря и даст ключ от здания. В осях башни с часами, в одной из углов отпрыгните зановую решетку — она ведет в центральный здание храма с водопадом и статуей.

Ваша задача — вырастить необыкновенный цветок и отнести



его хранительница, тогда она откроет массивные двери колокольни, ведущие в подземелье. Итак: перед вами длинная комната со статуей и водопадом. Ворота ведут во двор — их открывает рычаг у стены, но они вам не понадобятся. Бегите в проход справа от калитки (убойте льда). Вы окажетесь в маленьком двухэтажном домике-механизме. Возьмите там атлетку и ценности § и крестообразный ключ на втором ярусе. Во дворе появятся русские. Их можно распределить из рукам без ущерба для Indy из окна домика второго этажа. Возвращайтесь: обратитесь в комнату со статуей и водопадом (убейте трех русских по пути). Поверните статую два раза — откроется решетка в постаменте с правой стороны. Внутри в нише стоит икар § — надо взять его и сразу спрыгнуть (это ладано — полнети провалывается). Прыгайте в дынную яму в полу и подстрелите в тенте полку — он будет появляться здесь каждый раз заново. Дальше по коридору проползите опасный участок — мостик. Распределите сосульки и поднимайтесь по лестнице к ярусу. Используйте часы можно перенести в коридор с гладунической проезд. В конце еще один икар §, но слева полушка-бочка. Ударите идею хлыстом — он вывалится из ниши к вам в руки, а полушка работает, но не нанесет вред здоровью.

Поднимайтесь на лифте вверх и устанавливайте ключ в дверь. Первые два затопленные комната с колонами. На балюстраде в конце лежит комната с растением. Чтобы его достать, также нужен ключ. Прыгайте по балкам над правой стеной до ниши (часть обогатит) и бегите вверх в конце коридора. Теперь возвращайтесь на предыдущую балку и прыгайте по часовой стрелке по самым верхушкам. Ближе к углу спускайтесь на уровень ниже и теперь прыгайте против часовой стрелки. При помощи хлыста переберитесь на другую сторону и перемещайтесь по балкам над водой вдоль стены до дальнего угла. Снова заберитесь на второй уровень. На последнем бревенчатый никак не зацепить — чего-то не хватает. Притяните в вышине хлыст к осям — прыгните на самой балке. Заберите, наверх, прыгайте на балюстрадах и бегите в сторону. Когда появятся русские, сразу же прыгайте в воду и плывите. Дожидаясь центра тени и вылезайте на деревянную выступ в центре. Можно доплыть и до водоплада, но тогда вы пропустите атаку. Повисните и возьмите его. Снова повисните и прыгайте вниз — вы в конюшне с лифтом. Возвращайтесь пешком в зал со статуей и спускаетесь забираетесь на центральную поперечную балку. С нее можно допрыгнуть до площадки с осями справа над воротами. Ключа поднимает лестницу на крышу на соседней левой площадке. Прыгайте обратно на поперечную балку, с нее — на площадку с лестницей и забирайтесь на крышу.

Бегите к запертой двери с золотой решеткой в окне. В эту комнату можно проникнуть только через ось правой стороны здания. Распределите правую ось комнаты через золотую решетку из пистолета — только ось оно разбито, в него можно будет подпрыгнуть с карлика. Бегите в дальнюю дверь библиотеки, отпрыгивающую ключик. Распределите сосульки и охранника на соседней крыше (лучше из рукам). Теперь повисните на руках и идите до разбитого окна — в него можно подпрыгнуть и попасть внутрь. Поставьте горшок с растением в золотой канделябр — он спустится на первый этаж, в воду.

Бегите вниз и снова прыгайте на поперечную балку. Снова видно, что окно над воротами закрыто жалюзи. Если их открыть, то свет зайдет комнату и упадет на шток в канделябре. Поперечное бревно наверху здесь как нельзя кстати — цепляйтесь хлыстом, и вы окажетесь на площадке над воротами. Под весом доктора Джонса жалюзи откроются, комната наполнится светом, и шток будет выстрелит. Спускайтесь, забирайте горшок и бегите в колокольню к хранительнице. По пути надо убить трех русских: двое стоят внизу и один наверху. Хранительница превратится в молодую девушку и выйдет в комнату в ледяное подземелье. Возьмите атлетку.

Возвратесь на орудие огромного четвероногого ледяного чудовища. Оно можно ходить по потолку, прыгать со стен и кататься по орудиям. Его нельзя убить обычными оружием. Как только вы окажетесь внизу, сделайте кувырок вправо (§ + RightArrow) в блиндаже, который. Основная Тактика: всегда стоять в дверном проеме, ближе к крышу. У всех 4 зданий по углам ледяного подземелья нет выходы, и чудовище легко достает вас с потолка. Если вы стоите в дверном проеме, но ближе к выходу, то оно вас не видит. Кроме того, есть две ниши, где можно вообще бесконечно встать. Идея такая: здесь забирается наверх, на второй ярус, пробегает по всем мостикам вдоль всего подземелья и допрыгивает до комнаты, расположенной очень высоко под самым потолком. Чудовище все время будет вас преследовать.


Для начала найдите комнату с белым полом осями — и наверху там же на себя хлыстом — теперь он не загорается путь по мосту с другой стороны. В противоположном здании по диагонали заберитесь по уступам вверх и бегите по провалывающемуся полу. Прыгайте через спящий мостик и так далее (теперь камень уже не загорается вам путь). В комнате с розовой стеной заберитесь по уступам еще выше и бегите по такой же крыше. Используйте хлыст, и вы окажетесь перед входом в конюшню. Прыгайте в дверь. Продвигаясь все это, часто сохраняйтесь и принимайте атлетку — особенно обращайте внимание на монстра. Если свалитесь, то снова добьетесь до мостика можно не без обильных усилий участка пола, но это несколько сложнее — надо долго карабкаться по выступам, лучше заргнуться.

Внутри комнаты возьмите Urgan's part (первую часть Infernal Machine) и спускайтесь. При помощи этой штуковины можно заставить разбивать стены с трещинами — это понадобится на следующих уровнях. Если у вас мало здоровья, то возьмите лекарственные растения на столах в двух из четырех комнат подземелья. Тактика борьбы с монстром следующий: возьмите оружие Urgan's part (хлыстом §). Теперь на три раза осветить чудовище. Для этого вы окопаете стене и дождитесь, пока монстр не спустится на землю с немощными расправившись выход с уровня в стене и еще раз осветить адронную машину — она расколется, и уровень закончится.

Уровень 5 Palawan Lagoon

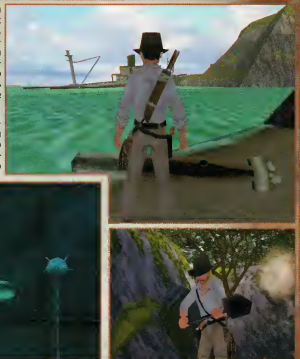
Погода в лагуне стоит изумительная, но море кишит разнообразными хищниками. На этом уровне много акул. Наиболее оптимальная тактика против них – плыть вое время по дну, но не наткнуться на мин. Перед уровнем купите побольше аптечек. Единственное оружие, годное для использования под водой – Мачете, но и от него мало толку. Не пугайтесь крабов – они безобасны.

Вы начинаете на пляже. Развернитесь и бегите назад. Узкий проход в скале приведет к яме с косяками. Возьмите золотого идола \$ у столбика и используйте хлыст, чтобы перебраться на другую сторону, к палатке. Возьмите Мачете и аптечку. Возвращайтесь обратно на пляж. Проход справа ведет к пугалине. Разрубите пугалину (весом часто используется в игре процедура) и бегите дальше. Убейте игуану и разрубите зеленые листья в стене справа, откуда она вышла. В пещере со скелетом возьмите Лопату (Trenching Tool). Чуть дальше будет участок голой земли рядом с кустом. Indy остановится и скажет что-то вроде того, что «здесь то собака и порылась». Копайте и возьмите сокровище \$, бегите дальше до тупика и за камнем подберитесь зеленым листочком. До идола наверху не дотягивать – он понадобится в конце уровня. Возвращайтесь на пляж.

Плыньте на другую сторону и вылезайте на пустынный берег (вылезать из воды – ). Если в руке у вас Мачете, то вы не

сможете вылезти). Пристрелите игуану и возьмите деньги за камнем \$. Бегите к пугалине, заграживающей вход в пещеру, и разрубайте ее Мачете. Убейте двух пауков. Теперь вы на пустынном пляже на выходе из пещеры. Вдалеке виден разбитый полузатонувший корабль, видимо свешив на мель. Загляните за камень справа – там лежит торпеда (к ней еще придется вернуться).

Плыните к корме судна и вылезайте на палубу, не обращая внимания на акул. Если исследовать корабль под водой, то можно заметить пробину в левой части кормы – там лежит золотой брусок \$ на дне, но



внутри судна вы не попадете. Все двери на палубе заперты, а на втором ярусе есть дверь под замком. Ключ от нее находится в трюме судна, в носовой части. На палубе на носу также есть кран, но нет рукоятки, которой можно его повернуть. Возьмите из ящика рядом с краном детонатор для торпеды. Запомните запертый лок на палубе – из него вы вылезаете через несколько минут (несколько?). Лавируйте между акул на пути к берегу и зажайте торпеду. Она попадет в корабль, и в правом борту образуется подводная дыра. Плывите туда и выныривайте под потолок – отдышитесь.

Сократитесь и сплавляйте за бруском \$ внизу на дне. Вся носовая часть судна затоплена, и воздуха там нет, так что плыть надо будет быстро,

даже не пытаясь отбиваться от хищных рыб, которыми кишат внутренности корабля. Коммуникации представляют собой несколько коридоров с каютами и ржавыми дверями – по ним надо будет проплыть до самого носа судна и взять ключ. Но перед этим сплавляйте за ржавым молотком в другую открытую подводную дверь у вас за спиной (по направлению к корме судна). Теперь нырните и продвигайтесь внутри судна (к носу). Ваша цель – найти запертый изнутри лок, который ведет на палубу. Ударьте молотком по замку, и лок откроется – можно будет отплыть. Можно плыть за ключом – воздуха на обратный путь хватит. Как только он будет у вас, возвращайтесь через лок на палубу. Если вы плывете в правильном направлении, то вода и затопленные помещения будут подсаживаться странным образом. Внутри вы не найдете ничего ценного. Плыните вдоль коридоров примерно так: из трюма в дверь и Прямо, Направо, Налезо, Налезо, Прямо, Направо, Прямо и т. д. до квадратного лока. А ключ находится чуть дальше по направлению к носу (он лежит в сумке и охраняется двумя пираниками).

Итак, вы на палубе. Бегите во второй ярус и открывайте замок ключом. Внутри берите со стеллажа слева ручку для крана. В соседней комнате \$. А также внизу возьмите ценности \$ и аптечку. Поднимайтесь обратно на палубу и бегите к крану. Он повернется к острову, и теперь можно будет с ящика дотянуться до суши, ухватившись хлыстом за крюк. Раскопайте участок голой земли между идолами и наступите на кнопку – откроется подводный трот неподалеку от того места, где начелся уровень. Но двери туда заперты. Сорвите цветок снадобья за столбом. Далее надо как-то открыть подводную дверь. А карта начнет дезориентировать, показывая два разных крестика.

(c) 1998 PinAudy GEFX www.chin.ru/~pauldy



★ - Some of the items you have to pick/things you have to do

Уровень 6 Palawan Volcano

Начало уровня очень напоминает Demo, но по ходу вы узнаете, что все сильно изменилось. Справа в воде возьмите нечто полезное. Забирайтесь на левую платформу, двигайте ящик к выступу с факелом и залезайте на него. Оттуда, используя хлыст, переберитесь на другую сторону. Когда увидите стену с трещинами, встаньте к ней вплотную и раздвиньте в нее **Inferno Machine Part** — она рассыплется. В левом коридоре возьмите деньги \$ и спускайтесь вниз по лестнице.

Он приведет к пещере с водоном. Расстреляйте хищных рыб с берега и плывите в дальний левый угол, там есть низкий выступ. Пройдите на центральный островок и в дырку — подводный тоннель. В комнате с левой подложкой, пока огненный фонтан не стихнет, и прыгайте на выступ. Пройдите до угла комнаты, а когда в конце появится камень слева — просто шагните вперед. Идите в тоннель, пробитый камнем. Возьмите идиол \$, убейте скорпиона и прыгайте в дыру. Наберите на кнопку — вы увидите, как отпалит и полыхнет погребальная лодка, а также появятся акулы. Убейте скорпиона, спускайтесь по коридору и ныряйте в воду в конце. Избегайте акул, снова выбирайтесь на островок в центре и берите с приключенской лодки ключ (он от вторых ворот). Расстреляйте акул с берега и плывите в подводный тоннель впереди рдсон с каньоник. Пройдите на другую сторону ушей с лавой — надо бежать по сагу и прыгать в конце. На этой стороне слыны естри три ящика. Их надо выдвинуть таким образом, чтобы залезть в пещеру наверху. Первые два ящика несущественны — просто тяните их на себя, чтобы добраться до третьего, верхнего ящика. Двигайте этот ящик к самому краю платформы. Оттуда можно допрыгнуть до колонны наверху.



В комнате с лавой на самом вершине, слева, есть кнопка в напольной будке, которая запустит все поочередно лавы и отряхивает воду на противоположной стороне, наверху. Ваша цель — добраться до этой будки. Залезьте в башню с кнопкой можно по лестнице с левой стороны, но перед тем как начать ее установите оба ящика с двух сторон потока лавы в подсоединенные клетки пола. Перейдите на другую сторону южно через плиту в центре. Когда кончатся запасы лавы, то сделать это можно будет только по установленным ящикам. Возьмите скорпиона \$ в левой пещере над землей (в блонн стене). Наберите идиол \$ и переберитесь на другую сторону по ашкан и плите в центре. Наверху идите в открытую дверь. Как только вы войдете в коридор, дверь за **Indy** закроется. Не наступайте на квадраты в полу — это лавы (дотопки). Идите вперед и в конце увидите Софию, она сбросит лестницу. Возьмите \$ ящика автомат и аптечку и забирайтесь наверх.

Как только София откроет дверь, ее поймают русские. С этого момента придется расстреливать охраняемое оружие и налеле. Убейте четырех солдат и возьмите в комнате справа медицинские. Бегите по коридору и убейте часового за ашкан и еще лавок в комнате с колодами в центре. Позитив за ящик, лавные ящики и бегите скорпиона \$ Вдвигайтесь в блин в противоположный конец к плиту. Когда вы его выдвинете, сверху спустится 4 охранника. Расстреляйте их на высоте и поднимитесь на поверхность. Убейте еще двух, перемахните через поток лавы и разоорщите стену с трещиной ридель.



а — Some of the items you have to pick/design your house to do

дом своей адовой машинкой. Внутри темная шахта. Используйте хлыст, чтобы подняться наверх и взять кристалл в нише. Возвращайтесь к потону лавы и спускайтесь по левой стороне. Бегите вдоль оал по тропинке. На плане с воротами вас поджидает еще четверо русские. Стреляйте по бокам. Возьмите ключ на столе и гранату. Притяните и уроните камень в левую стену. Соскребите с него зеленую при помощи монеты и тяните его. Забирайтесь на ящик и ползите по стене в нишу наверху. Нажмите кнопку — откроются ворота. Возьмите идиол \$ внутри и возвращайтесь в комнату с колодами с лавой.

Бегите к статуе Мартишки и хлыстом поверните ее правую руку (надо стоять перед самым бордюром) — откроется дверь справа. Убейте скорпиона в бегите по коридорчику. В комнате увидите кнопку, которая открывает на время решетку за лавой. Прыгайте с хлыстом к решетке — она все равно закроется. Забирайтесь по трещине в лавой стене в тоннель с лавой наверху и в конце прыгайте в дыру в полу — там стоит охранник. Если нет здоровья или патрона, то предвзвешивайте прыгать в дыру, и он уронит. Стоянуите и отпалите клоник клетку с Софией. Она выйдет через дверь, спускайтесь за ней (если не успеете — дверь отпрыснется). Бегите снова в предыдущую комнату с лавой — у кнопки идет София. **Indy** переберется через лаву, а София найдет на кнопку — можно идти в открытую решетку.

Прыгайте на выступ слева, забирайтесь наверх и перепрыгивайте на следующий, впереди. Увидите ослепляющую и разоорщите стену с трещиной. Внизу увидите несколько плотно сдвинутых ящиков. В последнем ящике лежит запас для канатной дороги **Pulley**. Она понадобится на кнопку — можно

уехать. Если отсидеть все ящики в глубине коридора, то стена последнего из них отвалится, и можно будет взять запас. Возвращайтесь к решетке и бегите по тропинке вперед. Под лестницей возьмите кристалл \$ под ослепляющим. За адовой стеной уникните еще одну стену с трещиной. Можно ее проигнорировать и закончить уровень без ценного идиол — в этом случае пропустите один абзац.

За стеной с трещиной в конце коридора дыра в полу — она ведет в секретную комнату с идиолом. Он находится слева в нише, и для того чтобы его взять, надо проползти по высоким колоннам. Как только вы наступите на пол, он начнет обваливаться. Бегите к центральной колонне, прыгайте на нее и повисните. Когда пол провалится, можно будет подпрыгнуть, прыгнуть и забраться вверх. В основании центральной колонны нажиме кнопку — из стен выдвинутся ящики, и можно будет забраться наверх. В нише толкайте ящик и далее разрушайте еще одну стену с трещиной — вы снова окажетесь в коридоре с монами.

Можно использовать хлыст, чтобы перемахнуть через лаву в полу на балку впереди.

Идите по коридору и не наступайте на страшные квадраты (дотопки). Впереди видна боковая комната с крестообразной дверью с лавой. Убейте автоматичека справа и бегите к кабинке на канатной дороге на противоположной стороне. Двигайте ящик в кабинку, забирайтесь на него и установите недостающую запчасть — диск для механизма. Когда появятся русские, быстро спускайтесь в кабинку и нажимайте кнопку — **Indy** окажется на другой стороне ушей. Когда вы откроете массивные двери, уровень закончится.

Level / Palawan Temple

На этом уровне вы столкнетесь с местными племеними жителями — каньонскими индейцами. Они будут охотиться по мере приближения к ним. Убейте от них довольно легко (они очень медлительные), единственное их преимущество — туманоты. Кстати, я не пробовал, но будет интересно использовать против них **Urgon's part**. В конце уровня вы найдете вторую часть **Inferno Machine — Takill's part**, которая делает ее обладателя на время невидимым. Для того, чтобы достать эту безделушку, придется сразиться с Лаво-монстром. Мартишки, попадающие на уровень, дружелюбны.

Первый каньонский монстр поджидает за углом. Ударяйте его от него и прыгайте в следующую комнату. Перед вами большая пещера, небольшие платформы периодически со скрываются под лавой, то всплывают. Нужно прыгать по часовой стрелке по плавающим в лаве островкам. Ваша

цель — открыть ворота в правой части комнаты. Это не так просто, как правило, надо бежать прыгать с места, но перемещаться по платформам легко. Никаких лишних движений вы сделать не успеете — платформа быстро угонет.

Прыгайте до ближайшего левого берега и закончите стену с трещинами — надо будет вернуться к ней позже. Продолжайте прыгать до следующей платформы на берегу и поднимайтесь по лестнице. Впереди темная пропасть — прыгайте вперед и спускайтесь у левого края выступа вниз в проход.

В комнате убейте двух пауков и возьмите **Shark Key**. Справа, в глубокие концы, стоит еще один каньонский монстр. Возвращайтесь обратно в зал с лавой к стене с трещиной и уникните **Urgon's part**. Прыгайте через лаву и ищите маленький проход в левой части темной пещеры (в правой

стене). Берегите каньонских монстров — ползите в проход скорее. Коридор ведет к **Shark Gate** — открываете их и берите **Red Tiki Key**. Как только покажется камень, забирайтесь на лестницу, откуда вы только что взяли ключ, и используйте хлыст, чтобы подняться вверх. Возьмите скорпиона \$, спускайтесь и бегите к провалу в стене, откуда выскочат ящики. Со второго уровня каньонского коридора перепрыгивайте через лаву обратно и возвращайтесь в комнату. Прыгайте дальше по кабелю к стрелке к воротам. Пропустите противоядие в нише на берегу — оно охраняется каньонскими монстрами. На других платформах у ушей комнаты вы ничего не найдете, так что смело идите и открывайте ворота **Red Tiki**.

Убейте двух пауков и возьмите в хранилище справа под лестницей скорпиона \$. Мартишки весна дружелюбны, но знают цену-то своим. На выходе из пещеры вы увидите двойной веревочный мост. Поищите лечебную траву рядом и под-

никайтесь на левый утес со задним. Убейте ящерицу и отпустите прыгайте на обломки верхнего моста в центре. Дни то чтобы перебраться на другую сторону, можно использовать нижний мост – повисните, спрыгивайте, бегите до островка впереди и оттуда прыгайте через пропавшую на зеленую пещицу. На островке есть еще один разорванный мостик, который ведет к озеру в долине за скалами. Доберитесь туда и зажмите лаву в вулкане – цель уровня. Но пока продолжайте двигаться вверх по зеленой пещице, поднимайтесь по лестнице и убейте ящерицу. Хорошая тактика: как только вы заберетесь наверх, делайте кувырок в сторону (2-Right Arrow) – тогда ящерица не успеет вас укусить. Убейте еще нескольких ящериц и бегите к воде. Для того чтобы попасть в пещеру на другом берегу, надо проделать длинный крок. Возьмите листик под ланькой и ныряйте – водопад вынесет Indy в пруд с лираниями. Забирайтесь на платформу у берега и далее, вверх по лестнице. Увидите здание Monkey Temple. Возьмите целебные листики слева от входа и справа за камнями. Двери храма закрыты. Для того чтобы открыть их, надо добраться до пещеры в отвесной стене берега, которая находится на другом берегу, со стороны разорванного моста, под ним. Разрубите веревку, поддерживающую мост. Теперь мостик превратится в лестницу, по которой можно будет спуститься в пещеру. Осталось лишь перебраться на другой берег.

Бегите к другому мосту на островке (целую) и далее в здание – это вход в пещеру. В глубине слева поднимитесь по лестнице и возьмите сокровище \$. Возвращайтесь в правую часть пещеры и поднимайтесь у водопада. Вся пещера полна пауков и утыкана кольями – между ними надо ходить шагом, осторожно и не наступать. Продвигайтесь вверх и убивайте пауков на своем пути. Рубите паутину мечом и собирайте драгоценности \$. В конце расстреляйте нескольких пауков на другой стороне ямы с кольями и прыгайте в правую пещеру (в самой яме ничего интересного нет и за паутиной под потолком – тоже). Идите пешком между кольями и срежьте угол справа – вы на выходе из пещеры, снова у начала реки. При помощи хлыста перебирайтесь на другой берег и входите в пещеру. Оба полных ската внутри ведут в яму с шипами, но вы приземлитесь в безопасном месте. Можно спуститься по правой стене, в конце прыгнуть вперед как можно дальше и свалиться – на площадке с пауком есть сокровище \$. Этот прыжок довольно сложен – сделать в темноте (с зажатой в руке Indy не свалиться за выстрел). На выходе убейте ящерицу – вы окажетесь прямо у разорванного ранее моста. Спускайтесь в пещеру и берите Monkey Temple Key. Как только сможете под ноги и стены задрожат и начнут осыпаться, бегите к воде и ныряйте. Выбирайтесь из воды и открывайте двери храма Monkey Temple.

Внутри найдите 4 кнопки, и статуя в центре поднимется – можно будет взять Green Tiki Key. Называть нужно по часовой стрелке, начиная с правой кнопки, ближайшей к выходу. Берите ключ и спускайтесь в подвале. Прыгайте на ближайшую платформу и бегите, когда появится камень. Прыгайте на вторую и спускайтесь – второй камень пролетит мимо. Бегите вперед, прыгайте на балки и забирайтесь в пещеру наверху при помощи хлыста.



Продвигайтесь дальше и в конце увидите мостик. Справа за камнем стоит каменный монстр и охраняет лежачий сокровище. Активируйте монстра и возьмите листок, пока он будет бегать за вами. Перепрыгивайте мостик и спускайтесь вниз, на островок. На платформе стоит еще один каменный монстр и охраняет деньги \$. Возьмите их и поднимайтесь по лестнице к воротам. Вставьте оба Tiki ключа в пазы, и ворота откроются. Путь в пещеру с Лаво-монстром открыт.

Фанаты будут закидывать по мере вашего продвижения по пещере. Впереди увидите огромное озеро с лавой, мост и выступающие камни. Ваша задача перебраться по мосту на другую сторону и нажать кнопку, которая откроет заслонку для озер наверху, и все залпнет водой. После этого лава и мост застынут, и можно будет идти к воротам на другом берегу. Монстр появляется в различных местах своего озера практически мгновенно – надо быстро прыгать сначала к мосту, затем далее по камням по часовой стрелке от мос-

та, пока вы не достигните плоского берега. Все время надо действовать быстро, иначе Лаво-монстр закроет вас лавой. По берегам речушки стоят каменные монстры. В конце на постаменте возьмите Talk's Part – вторая часть Infernal Machine (она может сделать вас на время невидимым). Тут же перед вами появится Лаво-монстр. Бегите обратно к озеру и по камням быстро прыгайте к мосту. Чудные предупреждения вам путь. Используйте Talk's Part (press) и - Indy станет невидимым. Когда чудовище погрузится в лаву, спокойно перебегайте на другую сторону. В конце речушки из лава стоит еще один каменный монстр. Перепрыгивайте на другой берег и идите в пещеру. Пол пещеры местами утыкан шипами – будьте осторожны. Сверху назовите монстру у каменной наполь, и всю пещеру залит водой из озера в долине – чудовище и поверхность лава застынут. Можно возвращаться по мосту и бежать в ворота на другом берегу – выход с уровня.

Уровень 8 Jeep Trek

Это один из самых коротких уровней в игре. И одновременно самый приятный. Весь уровень вы промчались джипом, выезжая разве что для того, чтобы подобрать очередную драгоценность. Русских охранников и автоматчиков можно запросто давить не слезая. Тактика: при этом не надо включать заднюю скорость – вы становитесь отличной мишенью.

Подстрелите охранников из ружья на утесе впереди и возьмите в палатке аптечку и деньги \$. Садитесь на джип (F) – слева, с места водителя) и езжайте вверх по холму. Остановитесь в пещере за мостом, чтобы подобрать еще одну кучку денег \$. Старайтесь останавливаться в тенистых пещерах – иногда там можно найти деньги. Визуализируется мост – это можно перепрыгнуть с (F). Заезд на второй стороне следуйте по горной тропинке. Захватите на холм слева и расстреляйте русских внизу, у пропасти. Мост сложен – его нельзя использовать, но можно разогнаться и прыгнуть с холма. За очередной пещерой заведите охранника под деревом. Еще трое охраняют поврежденный мост. Передадите их, возьмите сумку с деньгами \$ и ложнитесь мост, припадая к нему деревянную доску (возьмите доску за угол справа). Теперь можно прыгать (F).

Покажите вправо и передадите троих русских. В правой стене есть маленький проход – ползите внутрь и берите идол \$. За палочкой возьмите целебный листик. Садитесь на джип и отправляйтесь теперь по левой дороге, вверх. Для того чтобы съехать по крутой спирали, в пещере держитесь поближе к стенам и жмите на газ. Оста-

новитесь внизу, у самого спуска – там есть стена с трещиной. Используйте Urgan's part и возьмите идол \$.

Снова садитесь в джип и отправляйтесь наверх по крутой холму. Задайте охранника наверху, и скоро Indy окажется у въезда в лабиринт. Здесь много русских автоматчиков и есть несколько сокровищ. Следуйте за крестиком на карте и вы скоро выйдете из лабиринта. В конце София пообещает Indy на вертолете, и уровень закончится. Но перед этим съездите к камолету, шашлу и доту взять деньги \$ \$ \$. В лабиринте остерегайтесь грузовика с автоматчиками – он будет еще время вас преследовать.



Уровень 8 Teotihuacan

Indy оказывается внутри странного многоуровневого сооружения, напоминающего древнюю пирамиду. Цель этого уровня — спустить статую богини на самый нижний ярус и вложить ей в руки зеркало. Когда все три верхних яруса над комнатой накроются завесой света, луч, отраженный зеркалом, откроет дверь выхода.

Итак, **Indy** находится в просторном прямоугольном помещении. Сбегите в левую комнату и возьмите аптечку. Бегите к противоположной стене и открывайте люкной дверь. Ближайшая задача — спуститься в комнату с четырьмя шестернями внизу. В коридоре есть несколько пауков и скорпионов и ловушка в полу. Спускайтесь и берите ключ в нише в стене — при этом люта в полу начнет отодвигаться. Сделайте кувырок направо и расстреляйте скорпиона в образовавшуюся дыру в полу. Пройдите вниз, убейте второго скорпиона и возьмите драгоценность \$. Следуйте вниз по коридору, пока перед вашим носом не закроются двери. Поднимитесь на пролет выше — закроются вторая дверь ловушки и откроет нишу сада. Возьмите скорпиов \$, убейте паука и нажимайте на кнопку в стене — двери снова откроются, и можно будет войти в комнату с четырьмя шестернями.

Вернемся к нам пока, а пока займемся статуей богини. Если вы внимательно осмотрите дверь в центре комнаты, то увидите, что под потолком многого помещения есть запятнанный паутиной пролет. Отодвиньте массивную шестерню (если она мешает), походите, падайте и снова хавайте \$, поднимайтесь в пролет. В конце возьмите красный кристалл \$, походите и прыгайте вниз. Вы на самом нижнем уровне пирамиды со статуей древней богини в центре. Огромная кулава двери в стене — выход с уровня. Для того чтобы поднять статую на ярус выше, выложите три колонны из стен комнаты. Они должны встать точно на подвешенные квадраты в полу. Статуя поднимется, а на втором ярусе комнаты, напротив массивной кулавы двери, откроется дверь. Забирайтесь туда, используйте ближайшую скрепленную до этого колонну. Чтобы взять золотого хвоста \$ в конце коридора, нужно быстро наступить на плиту-ловушку в полу и отскочить обратно. Она не по совместительству является лифтом. Поднимайтесь наверх в коридор. Возникнет красный кристалл \$ в конце, и снова окажется в комнате с шестернями.

На стене второго яруса есть два рычага. Один вращает шестерню, другой — статую. В стенах комнаты есть четыре двери. Для того чтобы открыть каждую дверь, нужно по очереди установить три шестерни в одну линию — между статуей и этой дверью. Если после этого нажать рычаг, повораживающий эту дверь, то дверь откроется, вследствие взаимодействия шестерней. Шестерни могут находиться на разных расстояниях от центральной статуи. На внутренней окружности они вращаются по часовой стрелке, на внешней — против часовой стрелки. Если шестерня стоит у самой двери, она не меняет своего положения никуда. Все шестерни можно перевернуть вручную вдоль радиуса. Итак, для того чтобы открыть дверь, поступаем примерно так:

- Вручную двигаем одну шестерню к самой двери.
- Вращаем статую только раз, сколько потребуется для того, чтобы на смежных с данной дверью радиусах были шестерни с обеих сторон. Иными словами на прямых, соединяющих статую и двери слева и справа от двери, соответственно должно находиться, как минимум, по одной шестерне, но можно на какой-либо из окружностей, но на внутренней или на внешней.
- Вручную перемещаем одну из шестерней смежных дверей таким образом, чтобы она находилась на другой окружности по отношению к статуе. Например, если шестерня левой двери находится на внутренней окружности, то шестерню правой двери двигаем по радиусу на внешнюю окружность.
- Вращаем шестерни — шестерни левой и правой дверей рано или поздно выровняются с шестерней нашей двери в одну линию. В силу того, что перемещение по обеим ок-

ружностям происходит одновременно и в разные стороны.

- Вращаем статую — дверь открывается.

Ваша задача — опустить в любок примерно все 4 двери. За тремя из них находится коридоры пирамиды, которые ведут к трем различным идолам (Fish Idol, Bird Idol, Jaguar Idol) и Зеркалу. Спросите, откуда я знаю, что это птицы, рисунок на тельце совсем не похож? Да на нем просто так написано. После того как все это собрано, вы открываете 4-ю дверь с тремя головами на ней и вставляете все идолов в соответствующие (внимание! соответствующие им) ниши. Статуя находится на нижний ярус, можно также спуститься вниз и вставить ей в руки Зеркало — уровень закончился. (Внимательно только через дыру в полу/нишу в потолке предыдущего яруса — вы это уже проделывали, чтобы поднять статую. Перед тем как вставить идолов в соответствующие ниши не в комнате за четвертой дверью, убедитесь, что все три шестерни случайным образом не выровнялись напротив единственного участка в полу, откуда можно свеситься в эту нишу. Нужно чтобы ничего его не закрывало. (Двигать шестерни по окружности вы вручную не можете).

Итак, открываем Fish дверь. Нырнем в плавец к правому идолу в стене. Вставляем Fish Key (ключ, найденный ранее в коридоре) — открывается подводный шлюз. Плавите туда, не обращая внимания на рыб, и нажимайте на подводную кнопку у основания центральной колонны — она поднимется к потолку. Выбравшись из воды, поднимайтесь по лестнице и заходите в тоннель под потолком комнаты, используя подвешенную колонну. Вы снова в каменной комнате с водой, но уже на ярус выше. Цель — забраться на самый верх. Поползте на руках, прыгайте по выступам, поднимайтесь выше по лестницам и т.д. Возьмите ценный грузок \$ за правым идолом, используйте ключ, чтобы перебраться на следующую платформу, и поднимайтесь вверх по лестнице в стене. Коридор на самом верху ведет в комнату, где начались уровни. Только теперь она окружена русскими. Возьмите Fish Idol на подиум (комнату залет свет), Зеркало в нише в левой стене и расстреляйте оранжикон сверху из ружья — их довольно легко убить. Не забудьте алмаз \$ в противоположной стене и спускайтесь вниз. Следуйте далее по уже знакомому коридору до комнаты с шестернями. Внизу вас поразит оранжикон с дробовиком. Чтобы его убить, используйте Takli's невидимость и прокрадитесь к нему за спиной. У этого орудия убийная сила! В комнате с шестернями придется расправиться еще с двумя русскими — они патрулируют верхний ярус напротив.

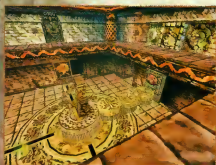
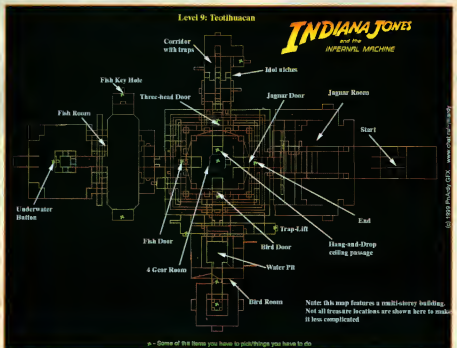
Открывайте Bird дверь. Сразу же за ней каменная башня и яма с водой в центре. Подводный тоннель приведет к идолу (шасть вверх на полпути). Возвращайтесь и бегите по на-



ментам коридорам наверх, уничтожая пауков и скорпионов и собирая ловушки в полу. Преодолев три ловушки и поднимавшись еще выше, можно найти синий кристалл \$. Спуститесь чуть ниже и взорвите выделяющуюся кирпичную стену при помощи Urpon's part. В образовавшейся комнате забирайтесь вверх по лестнице. Вы почти на самом верху каменной башни, а далеко внизу вода. Прыгайте по выступам (переход — синий кристалл \$) и забирайтесь наверх по лестнице. Перед тем как войти в тоннель коридору наверху, приготовьте ристолет — и слева и справа поразите паука. Еще выше возьмите противоядие за паутиной у углу и следуйте по коридору со скорпионами. Нажимайте кнопку, и вы окажетесь в Bird Room. Возьмите Bird Idol, и помещение залет светом. Возвращайтесь обратно в каменную башню и прыгайте вниз — в воду далеко внизу. Вылезайте и возвращайтесь в комнату с шестернями. Открывайте следующую дверь — Jaguar Door.

При входе убейте паука, а чуть дальше будут ловушки в полу — не попадитесь. Через них можно сделать кувырок вперед. Как только вы появитесь из коридора, часовой начнет стрелять. Его ожидает короткий расправ. В глубине комнаты патрулирует еще один оранжикон. Поднимаемся на верхний уровень ступенчатой пирамиды, убейте еще двух патрульных и возьмите последний Jaguar Idol. Теперь все три яруса над статуей залиты светом. Возвращайтесь в комнату с шестернями и открывайте последнюю 4-ю дверь. Возможно, перед тем как бежать в новую комнату, подумайте снова дважды о шестернях, чтобы позже можно было спуститься на самый нижний ярус пирамиды через дыру в полу. После того как идола займут отведенные для них места, статую опустится вниз. Спускайтесь, возьмите ружья, в нишу под потолком в нижнем помещении и расстреляйте оставшихся оранжикон (один будет поразить Indy сразу по приземлении). Бегите к статуе и вставляйте в нее руки Зеркало. Отраженный луч света отторг дверь выхода с уровня.

CMTACTICS



Сергей ДРЕГАЛИН
dreg@gameland.ru

REVENANT

Окончание. Начало смотри в #23 за декабрь 1999 года.

УПРАВЛЯЮЩАЯ ПАНЕЛЬ

1 Вывод свитка с заклинаниями. Чтобы установить **quidspel**, т.е. «быстрое заклинание» (которое активируется клавишами **[F1] - [F4]**), перетяните его иконку на соответствующий крутящий сплит нижней панели.

2 Вывод статистики героя. Обратите внимание, что можно переключаться между основными характеристиками и свитками, щелкнув по соответствующим словам.

3 Вывод панели экипировки персонажа. Кстати, взять оружие или неплетить что-то из обмундирования можно щелчком правой кнопкой в инвентаре.

4 Вывод списка доступных амулетов. Щелкая на амулете с нужной рун, вы вводите необходимое заклинание. После ввода (кстати, очередность рун играет роль), щелчком на строчке, и заклинание автоматически будет добавлено в ваш волшебный свиток. Полный перечень заклинаний смотрите в одноименном разделе.

5 Вывод инвентаря. Никаких хитростей.

6 Вывод карты. Знаками «+» и «-» можно менять масштаб. Красными точками обозначаются противники, синими — нейтральные персонажи, а зеленым — главный герой.

Обращаю ваше внимание, что первые три панели (верхняя часть экрана) и последние три (нижняя часть) независимы друг от друга и могут присутствовать в любой комбинации.



СПИСОК ВООРУЖЕНИЯ

ОПЛОТ	ПОВРЕЖДЕНИЯ	ЦЕНА	МОН. СИЛА	КЛАСС	ОПЛОТ	ПОВРЕЖДЕНИЯ	ЦЕНА	МОН. СИЛА	КЛАСС
Training Sword	2	30	16	мечи	Blackened Axe	47	4230	19	топоры
Oak Branch	10	195	12	посохи	Dragon Scale				
Short Sword	13	195	16	мечи	Staff	47	4230	19	посохи
Wooden Staff	13	210	12	посохи	Long Sword	55	4950	19	мечи
Club	14	210	16	булавы	Tapered Crystal				
Bamboo Staff	14	225	13	посохи	Staff	55	4950	19	посохи
Bone Pickaxe	15	225	16	топоры	Broadsword	60	5400	19	мечи
Bo	16	255	13	посохи	Vredlander	60	5400	20	посохи
Stone Axe	17	255	16	топоры	Ranger Sword	65	9750	20	мечи
Iron Staff	17	270	14	посохи	Planged Morning				
Ball Racker	18	270	16	булавы	Star	65	9750	20	посохи
Studded Bat	19	570	17	булавы	Ballard Sword	70	10500	21	мечи
Ringed Staff	19	570	14	посохи	Ancient Halberd	70	10500	21	посохи
Spiked Bat	21	630	17	булавы	Claymore	73	10950	20	мечи
Bone Sickle	22	660	17	топоры	Valkyrie Sword	75	11250	20	мечи
Iron Ice	23	630	15	посохи	Blackened				
Maul	25	1500	18	булавы	Morningstar	80	12000	20	булавы
Festus Jeweled					Katana	85	19500	21	мечи
Staff	26	1800	16	посохи	Flamberg	90	20700	21	мечи
Kinjal	29	2000	17	посохи	Golden				
Morning Star	30	1800	18	булавы	Flamberg	95	21850	21	мечи
Sickle	30	1800	18	топоры	Golden				
Kubakar	32	2200	17	посохи	Morningstar	100	23000	21	булавы
Tulwar	35	2100	18	мечи	Ninja Te	105	31500	22	мечи
Battle Axe	39	2340	18	топоры	Magic Scepter	110	33000	22	булавы
Obsidian Staff	39	2400	17	посохи	Charred				
Planged Mace	40	2400	18	булавы	Claymore	115	34500	22	мечи
Khyber Blade	40	2500	18	посохи	Spiked Maul	120	36000	22	булавы
Pointed Maul	42	2520	18	булавы	Becker's Sword	125	58250	23	мечи
Isathi Bone					Shining Razor				
Staff	42	2750	18	посохи	Mace	130	58500	23	булавы
Golden Tulwar	43	2580	18	мечи	Unvanen Axe	135	60750	23	топоры
Heavy Iron Bo	43	3400	18	посохи	Barbarian Sword	140	63000	24	мечи
Soul Cleaver	45	4050	19	мечи	Wyrm's Tooth				
Nikachi	45	4050	19	посохи	Sword	150	67500	25	мечи
					Angeaar	200	90000	23	мечи

СПИСОК ДОСПЕХОВ

Cloth (Padded)

Leather

Studded Leather

Chainmail

Iron Armor

Plate Armor

Spiked Armor

Samurai Armor

Для каждого комплекта брони существует несколько разновидностей, которые отличаются только цветом (материалом), а по цене и степени защиты совершенно идентичны. Насколько я понимаю, это сделано для удовлетворения модельерского тщеславия.

МОДИФИКАТОРЫ НАНОСИМЫХ ПОВРЕЖДЕНИЙ ЗАВИСИМОСТИ ОТ СИЛЫ (STRENGTH)

STRENGTH	МОДИФИКАТОР ПОВРЕЖДЕНИЙ (%)	STRENGTH	МОДИФИКАТОР ПОВРЕЖДЕНИЙ (%)
0	-30	15	0
1	-25	16	5
2	-20	17	5
3	-20	18	5
4	-15	19	10
5	-15	20	10
6	-10	21	10
7	-10	22	15
8	-10	23	15
9	-5	24	15
10	-5	25	20
11	-5	26	20
12	0	27	20
13	0	28	25
14	0	29	25
		30	30

ЧИТ-КОДЫ

Во время игры нажмите **[F5]** (внизу появится строка «Message») и наберите любой из следующих кодов. Кстати, перед тем как нажимать **[F5]**, выведите персонажа из режима боя!

Итак, собственно чит-коды:
alreadydead — восстановить здоровье, ману, устойчивость
schemu — получить 999999 золотых
pahranoth — убийство любого противника с одно-

го удара
pointnesia — увеличить до максимума длину индикаторов здоровья, маны и усталости
backunderthorod — неизвестный эффект
abracadabra — получить все заклинания
robotoptions — забить инвентарь пулями
gimmesestmagub — забить инвентарь всевозможной едой
debug — неизвестный эффект
robotmix — неизвестный эффект

НЕКОТОРЫЕ ПОЛЕЗНЫЕ ИГРОВЫЕ ПАРАМЕТРЫ

Продолжительность игровых суток — приблизительно 19 минут реального времени.
Базовая скорость восстановления здоровья — 1 единица в 70 секунд.
Базовая скорость восстановления усталости — 10 единиц в секунду.
Базовая скорость восстановления маны — 1 единица в 70 секунд.
Скорость потери жизни при отравлении — приблизительно 2 единицы здоровья за секунду.

МОДИФИКАТОРЫ ЗДОРОВЬЯ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ТЕЛОСЛОЖЕНИЯ (CONSTITUTION)

CONSTITUTION	МОДИФИКАТОР ЗДОРОВЬЯ (%)
0	-30
1	-25
2	-20
3	-20
4	-15
5	-15
6	-10
7	-10
8	-10
9	-5
10	-5
11	-5
12	0
13	0
14	0
15	0
16	5
17	5
18	5
19	10
20	10
21	10
22	15
23	15
24	15
25	20
26	20
27	20
28	25
29	25
30	30

МОДИФИКАТОРЫ УРОНА ОТ АТАК ПРОТИВНИКА В ЗАВИСИМОСТИ ОТ РЕАКЦИИ (REFLEXES)

REFLEXES	МОДИФИКАТОР УРОНА ОТ АТАК ПРОТИВНИКА (%)
0	-30
1	-25
2	-20
3	-20
4	-15
5	-15
6	-10
7	-10
8	-10
9	-5
10	-5
11	-5
12	0
13	0
14	0
15	0
16	5
17	5
18	5
19	10
20	10
21	10
22	15
23	15
24	15
25	20
26	20
27	20
28	25
29	25
30	30

КОЛИЧЕСТВО ОЧКОВ ОПЫТА, НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ПОЛУЧЕНИЯ РАЗНЫХ УРОВНЕЙ СКИЛЛОВ

ПЕРЕХОД	ТРЕБУЕМЫЙ ОПЫТ (В ДАННОМ СКИЛЛЕ)
Переход с 0 на 1 уровень	300
Переход с 1 на 2 уровень	700
Переход с 2 на 3 уровень	1200
Переход с 3 на 4 уровень	1800
Переход с 4 на 5 уровень	2500
Переход с 5 на 6 уровень	3300
Переход с 6 на 7 уровень	4200
Переход с 7 на 8 уровень	5200
Переход с 8 на 9 уровень	6300
Переход с 9 на 10 уровень	7500
Переход с 10 на 11 уровень	8800
Переход с 11 на 12 уровень	10200
Переход с 12 на 13 уровень	11700
Переход с 13 на 14 уровень	13300
Переход с 14 на 15 уровень	15000
Переход с 15 на 16 уровень	16800
Переход с 16 на 17 уровень	18700
Переход с 17 на 18 уровень	20700
Переход с 18 на 19 уровень	22800
Переход с 19 на 20 уровень	25000
Переход с 20 на 21 уровень	27300
Переход с 21 на 22 уровень	29700
Переход с 22 на 23 уровень	32200
Переход с 23 на 24 уровень	34800
Переход с 24 на 25 уровень	37500
Переход с 25 на 26 уровень	40300
Переход с 26 на 27 уровень	43200
Переход с 27 на 28 уровень	46200
Переход с 28 на 29 уровень	49300
Переход с 29 на 30 уровень	52500

МОДИФИКАТОРЫ НАНОСИМЫХ ПОВРЕЖДЕНИЙ ЗАВИСИМОСТИ ОТ ПОДВИЖНОСТИ (AGILITY)

AGILITY	МОДИФИКАТОР УРОНА (%)	AGILITY	МОДИФИКАТОР УРОНА (%)
0	-30	15	0
1	-25	16	5
2	-20	17	5
3	-20	18	5
4	-15	19	10
5	-15	20	10
6	-10	21	10
7	-10	22	15
8	-10	23	15
9	-5	24	15
10	-5	25	20
11	-5	26	20
12	0	27	20
13	0	28	25
14	0	29	25

МОДИФИКАТОРЫ МАНЫ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ РАЗУМА (MIND)

MIND	МОДИФИКАТОР МАНЫ (%)	MIND	МОДИФИКАТОР МАНЫ (%)
0	-30	15	0
1	-25	16	5
2	-20	17	5
3	-20	18	5
4	-15	19	10
5	-15	20	10
6	-10	21	10
7	-10	22	15
8	-10	23	15
9	-5	24	15
10	-5	25	20
11	-5	26	20
12	0	27	20
13	0	28	25
14	0	29	25

ВЗАИМЕ

Прежде чем приступить к прохождению игры, ответьте на секунду и попытайтесь представить чувства, которые обуревают главного героя — Локка Д'Аверам (Locke D'Averam). Цените — память чиста как слеза младенца; перед глазами новый

мир, незнакомый и чуждый; все умения и боевые навыки нечего забыть; и ко всем этим неясным радостям нависает дамоклов меч, пытающийся свалить на наши плечи еще целый ворох проблем. Ну, как тут не завести от тоски?

Но, тем не менее, придется выслушать этих двух мужей. Наш герой связан по рукам и ногам могущественным заклинанием, которое ОБЯЗЫВАЕТ его выполнить приказ тех, кто вызвали его на своей Проклятой. Поэтому придется вникать в чужие проблемы и прелести. Кто знает, но быть может, заглянув их решением, мы сможем восстановить не только боевые умения, но и стертую память?

В путь. Прежде всего поговорите с обоими мужчинами и внимательно выслушайте их ответы. Кстати, не лишним будет представить этих двух типов: коротышка, одетый в синие одежды — лорд Тендик (Lord Tendrick), владыка местных земель, в высшей степени в красном одеянии — придворный маг и советник Саррак (Sardick).

Смысл беседы сведется к следующему. Королевство охвачено странной «тихой» войной — культисты, именующие себя Дети

Пермены (Children of Change), без лишнего шума крадут и убивают местных жителей. Самое трагичное, что справиться с религиозными диктаторами невозможно, так как они владеют магией, способны посылать людьми и даже насылать на них приступы бешены. Во главе культистов стоит некто Яггро (Yaggora) — существо (человеком его назвать сложно) с фено-





маленькими магическими способностями.

Тревожный набат зазвучал в тот момент, когда люди Ягро похитили дочку лорда Тендрика. Безутешный отец обратился за помощью к Сардоху, который и посоветовал вызвать величайшего героя древности — Локса. И вот мы здесь.

Во время беседы в тронный зал влетит один из маньякально настроенных слуг Локса. Перейдите в базовый режим (клавиша **[F]**) и предложите непрошеному гостю небольшой урок кулачного боя (клавиши **[V]**, **[B]** и **[M]** — просто поставьте лупку по нему). После быстрой победы Сардох заявит, что вы с Тендиком выбрали нужного человека... Еще бы!

Закончив беседовать с двумя королевскими персонами, наплевая на себя те оронные лопотки, которыми они поделились (не шастать же в одной наберенной позе по двору!), и отправляйтесь на прогулку. Поговорите с обитателями дворца и ошлите пленного стражника по имени Рэнд (Rand). Этот парень охранял дочь Тендрика в ночь похищения и был обвинен в изменении. Несчастный будет убеждать, что он не виноват, но его разум был подчинен воле слуг Локса. Ладно, поверим и при случае покажемся о поминаниях.

Нагулявшись по дворцу (если не ошибаюсь, то там есть пара сундуков, в которых спрятано немного наличности), возвращайтесь к Тендику и Сардоху. Поговорите с лордом и предложите отменить казнь Рэнда. Но не слишком усердствуйте — все равно изменить судьбу несчастного стражника вам не удастся. Сардох безапелляционно заявит, что преступник должен быть казнен немедленно в назидание другим. Тендик, почувствовав вло пропостылому, но придворный нег будет неистово.

Казнь будет суровой и скоротечной. Сардох с громогласными словами — «и так будет с каждым, кто предаст Его Величество!» — засадит в Рэнда смертоносный заряд палки. Оцените, на что способно боевое волшебство — со временем и наш герой подберется к этой искусности.

Бедолага Рэнд, бесспорно, достоин состыковки, но не будем забывать и о собственных проблемах. Поэтому, не говоря слов прощания, отправляемся во внешний мир.

ГОРОДОК МИСТХЕВЕН (MISTHAVEN)

Город не слишком велик, и на его исследование уйдет буквально десять-пятнадцать минут. Но примечательности в Мистхевене все же имеются. Волонтир Тристан, который, несмотря на более чем старые размеры, был опорой базой для борьбы со Злом. Такими функциями наделили и на Мистхевен, куда Локс будет периодически возвращаться, чтобы восстановить силы и проверить работу своих слуг.

Во время первого знакомства с городом общайте все являющиеся расклатки по карманам на содержание. Затем можно приступить к официальным визитам.

В первом же доме в одном из сундуков вы отыщите розу (Rose) и запись (Note). Эти предметы понадобятся чуть позже, когда вы покинете пределы города.

Во втором доме обитает Джонг (Jong) — наставник по всем видам единоборств. У него Локс будет обучаться новому приему (или вспомнить старый арсенал — как вам будет угодно) по мере повышения своего уровня. Заходите в дом и выходите во двор через вторую дверь направо. Поговорите с энсией и выучите новый прием



— Charging Thrust (клавиша **[P]**, работает с дистанции).

За домом Джонга находится лесонка, которая ведет к Городской Библиотеке (Library) и несомненно магазину. Магазины развешены следующим образом: торговля снарядными (Potion Shop), торговля броней (Armor Shop), торговля оружием (Weapon Shop). Помимо этого, в Мистхевене находится таверна (Inn), доки и ряд жилых домов. Все «ключевые» здания обязательно имеют над входом вывеску, по которой можно судить о том, что нас ожидает за парадной дверью.

Общайте все сундуки в каждом доме, прикупите на все имеющиеся средства лечебные снаряды и отправляйтесь в таверну. Поговорите с танцовщицей, которая выделяется па прямо на столе, — просто так, ради эстетики. А потом заведите душевную беседу с Гасом (Gus) — пьянчукой, который обосновался



около входа в заведение. Этот парень, несмотря на свой сомнительный вид, расскажет Локсу кое-что действительно интересное. Дядя Гас обладает занятной вещичкой — амулетом Рокса (Amulet of Rogga), который является второй картой для входа в деревню острок (Ogrog Village). Амулет находится на острове Аранка (Aranka Island), на который Гас согласен нас доставить на своем «корабле» (почему в кавычки — поймете позже). Но при этом сшившийся моряк поставит одно условие — за доставку он потребует вернуть кольцо (Diamond Ring), которое похитила его обескураженная возлюбленная. По его сведениям, беглянка находится в Древней Башне (Ancient Tower). Ничего более Гас к этому добавить не сможет.

Что же, попробуем получить больше информации от местного волонтира — библиотекера. Срежь расскажем, что клон к Башне (Solaris) находится в руках некоего Джейсона (Jason). Но вот незадача — Джейсона не далее как вчера похитили драки (Drugh) и утащили в свой лагерь (Drugh Camp). Сможете отыскать похищенного — ваша удача, а если нет...

Дальнейшая схема действий очевидна. Сначала находим Джейсона, потом наведываемся за кольцом в Башню, после этого плывем на остров, затем посещаем деревню острок. А от деревни — прямой путь к объекту культистов.

Вперед!

ЛЕС

В лесу есть утоптаные тропы, на которых заботливо расставлены указатели. Там, куда заблудится в чащобе не получится. И еще одна нюанс — постарайтесь держаться с противниками голыми руками. По крайней мере, лупите их кулаками при каждом удобном случае, применяя более мощное оружие только в исключительных случаях (например, при разбирательстве с боссом). Дело в том, что до того момента как Локс пересечет границу деревни острок, его сила рукопашной (Hands) должна быть не менее четырех единиц.

Уже ретее бой! Обойдите. Прежде чем наведаться в лагерь-драков, нужно проверить два небольших здания. Поэтому вместо изначально выбранного пути на восток идите на юг к хибабе отшельника по имени Оликут (Oliokut). Поговорите со старцем. Перед тем как расстроиться, Геральд даст вам Небесную Розу (Sky Rose), с помощью которой вы можете создать заклинание Протополь (Cure Poison). Для этого нужно соединить Жизненную Розу (Life Rose) и Небесную Розу. Без противника вам придется в дальнейшем искать чью-то, так как в лесу жилища имеют хитрые планы.



А теперь самое время осидать на шестую пологот (Boneyard), который находится на севере. Помните про розу, которую Локс наглым образом увел из-под носа козле в первом же доме? Пришло время найти ей применение.

КЛАДБИЩЕ (BONEYARD)

На кладбище, прямо напротив ворот, будет опрорная могила (Sky's Tomb). Остатки близлежащую территорию от неживых созданий, поместите на испольную плиту розу и заберите из появившейся из-под земли сундука зеленое колечко. Оно не слишком крутое (+10 к иммунитету против отравлений), но на безрыбье вполне сгодится.

ЛАГЕРЬ ДРАГХОВ (DRUGH CAMP)

Идите по тропинкам, сверяясь с указателями на развилках. Лагерь драгов находится в северо-восточной части леса.

Приблизь на место, которое легко узнается за счет главной достопримечательности — столбу с привязанным к нему пленником, перебейте воинственных драгов и освободите Джейсона. Благодарный парень с радостью согласится отдать вам ключ к Башне за свое спасение. А это нам и нужно.

Но прежде чем направлять стопы к Башне, общайте окрестности — помимо всякой полезной утвари и оружия вы найдете свиток с описанием «рецептов» заклинаний второго уровня.

ДРЕВНЯЯ БАШНЯ (ANCIENT TOWER)

Добравшись до ворот этого величественного сооружения, отпирите ворота с помощью соответствующего ключа и захо-



дите внутрь. За врагами вас встретит оборотистый Харвин (Harwin), который таким голосом пригласит нашего героя в свое спально. Девять, вход в конце коридора — ты види, а я миком буду. Там и позанимаюсь.

Конечно, нас пытаются обвести вокруг пальца, заставляя в самую примитивную ловушку. Но разве сможет кто-то или что-то остановить величайшего героя древности?

Сможете. Еще как сможете. По крайней мере, первый мой визит окончился полнейшим фиаско. Поэтому настоятельно рекомендую не идти в телепорт, находящийся на полу, а сначала вернуться в город через сверкающий синий телепорт-цилиндр и как следует загрузиться. Обязательно приобретите какую-нибудь броню и больше снарядов. Это своего возвращаться назад, пережить те парой слов с волонтиркой Морганной (Morganna), схватите мунд и идите в телепорт на полу.

Вашин противник — мунд — дракон. Вот они — обещанные Харвином острые ощущения. Немедленно примените все доступные усиления: заклинания (а лучше это даже сделать загодя, перед телепортацией) и лупите его всею силой существа. Победить его будет достаточно нелегко — но мы и не говорим, что будет легко.

После победы огненного птеродактиля соберите все сокровища, которые раскиданы по сундукам. Соберите все, что кажется жалким драконом, не пропустите главный предмет — кольцо Гаса (Diamond Ring).

Возвращайтесь через два телепортера в Мистхевен и идите в юго-западную часть города к мунд пьяному Гасу.

ОСТРОВ АРАКА (ARAKA ISLAND)

По пути загляните в магазины и прикупите самое лучшее из предметов экипировки. Не советую концентрироваться на оружии — пока все равно придется в основном добывать кулаками (не забыли про прокачку соответствующего навыка), а в будущем вы разовьетесь совершенно бесплатно еще солидными клинками.

Отдайте Гасу кольцо и напечатайте про обещание доставить вас на остров Арака. После нескольких кошачьей сцены вы окажетесь совсем неподалеку от амулета Рогосса.

Остров Арака напоминает кольцо, которое вам нужно обойти в направлении против часовой стрелки. По пути не забывайте подбирать предметы из сундуков.

Добравшись до огромного телоптера, периодически испускающего синие эфирные кольца, сохраните игру и смело выходите в его окрестности. Вы перенесетесь к острову Биджет — Вайджет (Widommet), некому странному гибриду человека и паука. Пройдите, чем приступить к его уничтожению, разберитесь с колоссальной мелочью, чтобы не расплыться впоследствии силы. После этого принимайтесь за Вайджет.

Атакуйте паукообразное с помощью заклинаний Fire Flash и Quicksand, дерните наготове лечебные средства и противоядия. Покончив с тварью, пройдите немного вперед и заберите из сундука амулет Рогосса и Звездную Руну (Stars Rune).

Возвращайтесь к Гасу, который будет ждать вас на своем «корабле», и плывите назад к доске Мистивена. Там вновь поблещите по магазинам и идите к деревне оркоков.

ДЕРЕВНЯ ОРКОКОВ (PGROK VILLAGE)

Днягитесь все время на восток. Принадлежит породе (в деревне оркоков являются при изувеченных трупах, над которыми будет с жужжанием носиться муха. Около ворот, ведущие в деревню, стоят охранники, которые разрешат Люку войти внутрь, едва заведет амулет Рогосса. Не поделен нас пачка, не поделит!

Впрочем, основные испытания еще впереди. Ведь отправит нашего героя на состязание с местным чемпионом-качком по имени Базз (Bazz). Эта дитяшка выше начальной Люка на пару голов, а в плечах составляет рывок одного Люка, положенного горизонтально. Поэтому, чтобы одолеть Базза в кулачном бою, необходимо не только насторожить уметь бить руками и ногами, но и почаще применять усиливающие заклинания. Ну а про использование целебных средств даже и не говорю.

После эффектной победы вновь поговорите с вождом, который отстанет вас в качестве приза оружие Базза — топор Soul Cleaver. Вплотне приключая шпика, который рекомендую сразу же вооружиться.

Идите на восток, по пути подберите свиток «рецептаций» заклинаний третьего уровня. Отщипите вход в пещеры и без колебаний заходите внутрь.

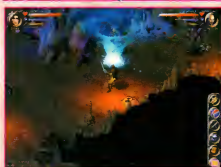
ПЕЩЕРЫ (THE CAVERNS)

Едва Люк зайдет в пещеры, навстречу ему пошлет старый заклинатель — отшельник Олихут. Старец подберет главному герою неплохой подарок — Солнечную Руну (Sun Rune).

Поднимаясь элитуриуму странного старика, двигаясь вглубь пещер. Несмотря на внешнюю запутанность ходов и лазов, все пещеры достаточно линейны, и по ним можно просто идти вперед. Правда, это не значит, что здесь вы не встретите небольших отступлений, которые обычно оканчиваются сундуком с сокровищами. Поэтому проявляйте любознательность и обшаривайте каждый квадратный миллиметр пещер.

Будьте готовы к встрече с огромными противниками. Эта территория на порядок более опасна, нежели лес около Мистивена, так как пещерные твари куда охотнее и смертоноснее. Да и сами пещеры наполнены очень неприятными ловушками.

Днягитесь вперед, пока не доберетесь до пещерного кладбища. Рядом с ним будет вход в подземелья горы крратов (Kragg Mountain).



ГОРА КРАТОВ (KRAGG MOUNTAIN)

Продвигайтесь вперед, выходя из лаза, ведущий к пещере с двумя драконами. Разбавившись с этими тварями, заберите из сундука Celtic Leg Armor. Остальные части из комплекта кельтских доспехов вы получите чуть позже.

У подножья есть еще два полезных предмета (они просто лежат в сундуках в тупиковых ответвлениях) — топор Blackened Axe (замена топору Soul Cleaver) и амулет Amulet of Thunderbolts. Обшарив их, начинайте восхождение.

Наверху горы найдите телоптер, ведущий в Мистивен. Обязательно вернитесь в этот оазис стойкости и заберите лечебные снаряды — они очень понадобятся. Очень понадобятся.

Вернитесь в пещеры и идите к болотам (Infested Swamp).

БОЛОТА (INFESTED SWAMP)

На юге от входа вы найдете лаз в пещеру с сокровищами. Среди прочего там будет бутылка со спорами волшебных грибов (Bottle of Spores). Соберите все это добро и днягитесь на запад.

Отщипите на плато внушительных размеров... ммм... устройство, в котором играют различные луки. Орошите плечи спорами и поднимайтесь вверх по появившейся трубой лесенке. Наверху будет лаз, который приведет нашего героя к уступу, орошенному канинами. Здесь будет припрятан сундук с уникальным предметом. Остаточные его и возвращайтесь в пещеры.

Вернитесь к входу и идите на юг через проход, охраняемый двумя воинами-оркоками (их уж эти оркоки). Визине найдите сундук, хранящий свиток «рецептаций» заклинаний четвертого уровня, а затем поднимайтесь на вершину яруса. Днягитесь по извилистой дорожке к выходу из этого ответвления юго-востока.

ЛАБИРИНТ ТЬМЫ (MAZE OF DARKNESS) ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

Наверняка Люк уже порядком измотался в бесконечных скрамках, поэтому ему не терпится поскорее очутиться в городе, в обиходных красотах и тавернах. Насчет последнего — вряд ли, а вот выйти в город все же откладывать не будем.

Запоминайте маршрут. Сначала бегите по северо-западному

коридору пока не наткнетесь на двух оркоков. Разберитесь с ними, отступив назад, сохранив их. (Коридор Viva Tomb Raider!) и несемся по юго-западному коридору. На первом же перекрестке сокращаемся на северо-восточный рукав и двигаемся до первого поворота направо, который и приведет нас к вожделенному телоптеру.

ШОБА МИСТИВЕН

Прикупите лечебные средства, загляните в оружейную и мастерскую по доспехам. Рекомендую купить варварскую броню (barbarian armor), если вы пока не можете нажить на Люка броню култов (celtic armor).

ЛАБИРИНТ ТЬМЫ (MAZE OF DARKNESS) ЧАСТЬ ВТОРАЯ

Вам нужно выбраться из этого запутанного места... Сказать — проще, нежели сделать, так как это местно отличается изрядной запутанностью ходов. Однако ориентироваться в нем можно. Не выключая карту, двигаемся по периметру, пока не найдем ответвление, ведущее к центру лабиринта. Там и будет выход.

По пути подберите еще одну часть кельтских доспехов — Celtic Helm.

ПОДЗЕМНЫЕ ПЕЩЕРЫ (CAVE SPIRAL)

Пещеры встретят вас обилием достаточно сильных противников. Забудьте про карту и сосредоточьтесь к центральной части локаций, где находится небольшой полуостров. Около него есть проход, перепороченный пылью решаемости. Чтобы открыть их, нужно дернуть пять рычагов, к которым ведут близлежащие коридоры.

Включите карту и начинайте исследование. Рычаги находятся в тупиках и хорошо охраняются. Для лучшей ориентировки не убирайте карту, которая дико отобразится в миниатюре на карте.

Когда последний рычаг будет активирован, пройдите по освобождающему коридору. Он выведет Люка к просторной пещере, в которой обитает жуткая тварь — Soulfire. Не торопитесь атаковать ее — она слишком быстра, нежели на свои внушительные размеры. Тут нужно действовать хитро.

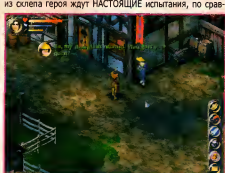
Возьмите из сундука у юго-восточной стены пещеры лук (Lundrow) и набор ледяных стрел (Ice Arrow). Спрятаться в нишу, находясь в которой, Люк будет недоступен для гигантской твари, и откройте с дистанции огонь по Soulfire (сначала нажмите E для выбора лука, а потом F для стрельбы). После попадания паукобразное будет затоплено в слое льда, а на некоторое время станет малоподвижным и вялым. Воспользуйтесь этим и обрушите на отвратительное создание град ударов обычным оружием. Затем вновь стреляйте из лука и вновь рубите Soulfire и так до побед.

Подберите клинок, который остался от поверженного существа (Cooper Key) и отщипите с его почковому вороту на северо-западной стене. Проход выведет вас к ослепу королевы (Queen's Crypt).

СКЛЕП КОРОЛЕВЫ (QUEEN'S CRYPT)

Едва Люк пересечет порог склепа, видения из прошлой жизни обрушатся на него. Приказ той, кто в этой жизни стала дочерью Тендикра, встает и обнаруживает, что мир, скоро встретится. Вот только интересно — вы к нам или все же мы к вам? Ладно, разберемся.

Возьмите из сундуков свиток с «рецептацией» заклинаний пятого уровня и жертвенный нож (Sacrificial Dagger). Со всем этим добром выходите из склепа и... Встречайте Саракда, который телоптерируется прямо перед изумленным взором Люка! Нет, каков мерзавец — вместо того чтобы быстро и безболезненно перенести нашего героя в это значное место, он заставил его пройти такие немелочевые испытания! Однако Саракда резонно возражает, что если бы он осознал мгновенную телоптерацию, то Люк не смог бы восстановить свои боевые умения и навыки. А они бы пригодятся — за выходом из склепа героя ждут НАСТОЯЩИЕ испытания, по сравнению





нению с которыми предыдущие странствия покажутся не более чем веселой прогулкой. Обнадеживаем...

Что же, тогда есть смысл как следует подготовиться. Нырять в телепорт, раскладывая все новости лорду Тендрик и оповещая о новых предметах экзиприора, оружии и снаряжении. Кстати, вы не забываете показать мажору Джонга? К этому моменту он уже должен обучить Люка искусству новых приемов!

РАЗРУШЕННЫЙ ГОРОД (RUINED CITY)

Странное место, которое хранит в себе дыхание времени и насыщено духом древности... Идите к каменным воротам и найдите интереса поговорить с забавным странником по имени Наварро (Navarro Al Xae).

За стенами разрушенного города обитает множество опасных врагов. Помимо них, крохи ползают огромные каменные головы, которые будут выстреливать огненными зарядами при вашем приближении.

Основная цель на данной локации — отыскать шесть пробирок (четыре пусты и две заполненные), а также четыре предмета (кость (Bone), корень (Jasshi Claw), корень (Root) и цветок (Blue Flower)). Эти четыре предмета нужно соединить с пустыми пробирками, после чего в вашем инвентаре будет шесть пробирок с разным наполнением. Затем они нужны? А затем, чтобы снять магический барьер, который преграждает путь к городу культистов.


Где искать все эти предметы? В сундуках, которые разбросаны по данной локации. Исключение составляет только кость, спрятанная в саркофаге на кладбище.

В разрушенном городе вас будут догонять в первую очередь призраки (Wraith), которые имеют солидный иммунитет против стандартного вида оружия. Постарайтесь наготове боевую магию (например, Lightning), которая значительно на них действует. Также вам повстречается парочка белых драконов (White Dragon) — это ОЧЕНЬ опасные противники! Парализуют их и атакуют самыми сильными заклинаниями.

Когда все шесть пробирок будут собраны, подойдите к воротам и расставьте пробирки в шесть ниш (порядок роли не играет). Барьер будет снят. Теперь подготовьте парализующие заклинания и поднимайтесь вверх. Расправившись с белым драконом, заходите в подземелье, ведущее прямо к городу культистов Ягора.

ПОДЗЕМЕЛЬЕ (DUNGEON)

Как и обещал Сардог, обитатели подземелья не будут отличаться дружелюбным настроением по отношению к Люку. Ряды постыловых погонят вперед разведчиков (Dark Revenant), которые обычно успевают выстрелить зарядом огня до того как вы доберетесь до них острием своего клинка. Да и в обычном блокем они ни многого стоят; в общем, пренебрежительные типы.

Другая особенность подземелья — ловушки в стенах, выполненные в виде плавающих бойцов с тенью красной огнестрельной. Когда герой окажется напротив такой ловушки, в него полетит град стрел, наносящих солидные повреждения. Если вам надо пересечь опасную зону, то лучше всего сделать пару кульбитов и кувырков в нужном направлении (стрелочка ).

Недалеко от входа будет телепорт в город. Если есть потреб-



ность, то махните в Мистверн, чтобы обчухаться новым приемом и загрузить последние карты. После этого возвращайтесь в подземелье и идите вниз, минуя бастию на острове. Запомните это место — сюда же предстоит вернуться, когда будет найден ключ от врат бастии.

Внизу вы найдете телепорт, который перенесет вас на изолированный остров с еще двумя телепортами. Тот, что будет левее, приведет Люка к сундуку с ключом (Temple Key), а правый — к рычагу, который откроет замок решетки, перегородки-вакской северо-восточный коридор этого подземелья.

Что же, если коридор оказался свободен, то нужно и не вылезать. Постарайтесь вернуться назад и идите в вышеуказанном направлении.

Оказавшись в новом зале, двигайтесь сначала к его центральной части, а потом поворачиваем в северо-западном направлении. В итоге Лок придет во второй зал, предварительно открыв решетку с помощью найденного ранее ключа.

Во втором зале по правую руку от героя будет еще одна решетка, ключ к которой спрятан в бастии. А рычаг, открывающий врата бастии, находится сверху. Дальнейшие действия довольно привлекательны — с проходом вперед устремляемся прямо на врагов, даем им рычание, обжигаем сундук и возвращаемся к бастии (на две локации назад). Разобравшись с оградой, заберем из сундука ключ, вновь повернемся к запертой двери (через те же две локации), отыщем ее, выйдем к городу культистов (City of Children).

ГОРОД КУЛЬТИСТОВ (CITY OF CHILDREN)

Казалось бы — здесь должна начаться самая сеча... А нет. На этой локации вы встретите немало персонажей, которые будут врагами Культа. А следовательно, вашими союзниками. Например, некто герой Ванет (Wanet), вашими союзниками в стан врага, чтобы узнать о его слабости и использовать их в предстоящей борьбе. Или пожар-орк, мечтающий поскорее освободиться от наложного заклятия и вернуться в родную деревню.

Но, тем не менее, оружие все равно придется обнать с заговорной репутацией. Двигайтесь вдоль небольшого постора, заглядывая внутрь каждой из них. На западе будет длинный извилистый туннель, который приведет к постаменту с значительным темом — Flamberg. Про остальные предметы даже и не говорю — их будет великое множество, так как почти каждый встречный сундук содержит полезные барахляшки.

Как следует подготовившись, входим в зал с пирамидой пирамид. Сразу предупредим — восхождение на нее будет очень и очень сложным из-за обилия злостной стражи.

ПОДЗЕМНАЯ ПИРАМИДА (UNDERGROUND PYRAMID)

Злитная стража — это опаснейшие драгоны (Doragor), хорошо знакомые темне ревенанты и менее темные орки (Dark Ogrim). Есть и другие охранники, но они уже к вам не идут.

Пирамида состоит из шести-семи ярусов, а на самом вершине приписаны телепорт. Но сначала, естественно, нужно отыскать саму пирамиду, которая находится в восточном направлении от входа.

Поднимаемся вверх, не пропуская сундуков, которые будут



лишь расставлены около лестниц. Что еще посоветовать? Будьте внимательны и следите за сплотивом здоровья Люка. Число сохранений/загрузок тут не рекомендуется — слишком долго этот процесс (выдум, чем дальше вниз — тем дольше грузим), поэтому постарайтесь быть внимательным и достаточно осторожным. Как я и говорил — будет так, но ничего не попишешь — драма близится к финалу, страсти накаляются!

Поднимаемся вверх, очно заходим в телепорт. После телепортации поднимитесь по лестнице, возьмите из сундука ключ (Door Key) и с его помощью отпирите замок решетки внизу. Идите вперед до встречи с правой рукой Ягора — жрецом по имени Сабу (Sabu).

Первая встреча с этим стариком, увы, обойдется без жреческой крови. Гадюгой нам применит заклинание телепортации и благополучно исчезнет. Покойной тропе он использует и во время нескольких последующих встреч, так что не торопитесь обнажать оружие.

После исчезновения жреца доберитесь рычаг (отпирите решетку) и заберите из сундука величественный меч ниндзя (Ninja To). Затем продолжайте преследование Сабу.

Около ближайшей развилки ослиный маг вновь уйдет изпод ног Люка. Причем он не просто даст дерг, но и закроет за собой все решетки. Единственным возможным путем станет путь на восток. Не смущайтесь тем, что жрец скрылся в противоположном направлении, поднимаем решетку и бежим по казалистому ладу.

В итоге Лок окажется около гробницы. Обратите внимание, что при этом, обогнав в негосударственной близости от нее, заметит, что, дескать, давно знает главного героя... Назовут Люка королем... Будет разглагольствовать о страшных грехах королей... Что все это означает, дьявол разбирает всех прикрасов и королей? Чуть-чуть терпения, скоро страшные тайны будут открыты. А пока внимательно соотрите привидения и заберите из сундуков все предметы (в частности, «редчайший» заклинаний нашего уровня и ключи к решеткам, секретные жрецы). Но главное — не пропустите ангулет, который наложит вето на телепортацию к ниндзя Сабу.

Бегите дальше и выйдите к знакомому перекрестку. С помощью клинка отпирите замки решеток и бегите за убойно-защитой Сабу. Думайте, он теперь не вывернется? Думайте, ангулет его остановит? Как бы не так — жуткий жрец, не имея возможности покончить с Люком с помощью мощного заклинания (ангулет не действует), вновь сплывает, оставив после себя каменного злостеля-телепортанта!

Разбавившись с каменной тварью, выйдите через телепорт к лагерю пленных драконов (Slave Camp).

ЛАГЕРЬ ПЛЕННЫХ ДРАГХОВ (SLAVE CAMP)

Перед вами простирается довольно большой лабиринт, который очень желательно досконально исследовать. В одном из сундуков вы найдете ключ (Solids Key), открывающий сундук в наземной торговле браней. А в этом сундуке припрятаны ценные вещи!

Выбирайтесь из лабиринта по юго-западной системе площадок и мостов. Оказавшись на твердой земле, бегите на северо-восток, к ловушке Сабу. По пути не пропустите ключ (Entrance Key), который придется несколько позже.





...и вновь злодей вырвется с помощью своей замаскированной магии — на этот раз он телепортирует Люка в пещеру, где содержится пленники. Раз так — устроим небольшое восстание.

Впрочем, организовать революцию не нужно. Давки сами давно уже пытаются отыскать пути к свободе. Поговорите с этими странными существами, после чего бегите по извилистому коридору пока не доберетесь до драгины (т.е. до драгла женого пола) по имени Шегра (Shegra). Это омерзительное существо поможет вам разделиться с Сабу, изучив отравленный клинок (Poisoned Dagger). Но, естественно, сделать это не бесплатно. Разы заключенные сделали Люку придется пройти самое суровое испытание — выдержать посылы Шегры!.. После этой экзекуции освобождение пленных драглов (второе условие сделки) покажется просто приятным развлечением!

Идите вна от кельи Шегры и заходите в телепорт (если нужно, то воспользуйтесь ключом для отпирания замка). Далее все происходит автоматически — Люк тихонько подобрется к жрецу и одним четким ударом погрузит в его тело отравленный клинок. Больше Сабу не будет раздражать своими выходками...

Собрав все предметы в окрестностях, возвращайтесь к пленным драглам. Благодарные существа расскажут вам о Дняга (Thapa) — лидере Дреки Перемени. Отшельте телепорт (по правую руку в ближайшем коридоре), отпирите с помощью ключа замок решетки и заходите в начертанный круг.

НАКРАНОТ (NANKRANTOTH)

Дняга от души расхохочется, когда услышит о желании Люка уничтожить Ягро. Оказывается, Ягро — это божество, и убить

его вроде как нельзя. Воровать повеселившись, Дняга все-таки вспомнит о нашем присутствии и перейдет к атаке. Задайте уроку этому хахалу, который усомнился в могуществе Люка! Подумай, божество! Мы, между прочим, тоже не лыком шиты!..

После того как вы разделаетесь с наглов-высокохлы, обходите все сундуки (среди прочего — «решетки» заклиняний восьмого уровня) и идите по лестнице к трону, на котором восседает скелет... А дальше внимательно следите за происходящими событиями...

Итак, Люк когда-то был королем всех местных земель (догадывается теперь, кто могилку и чей скелет мы видели?). Во времена его правления вокруг царил мир... Но этот мир доставлял страшной ценой.

Демон по имени Краскус (Kraous) решил сравнять королевство с землей, если ему регулярно не приносились в жертву красивейшая девушка. Принцем, демон забрал не только тело, но и душу, обрекая несчастную на вечные мучения... И однажды выбор Краскуса пал на возлюбленную Люка.

Теперь становится ясно смысл испугливого ролика к игре. Да, Люк пожегтовал целым королевством до имя Любин. Он сам вошел в прекрасное тело девушки-клинки; он стал душой любимой и образ себя на вечное проклятие. Вот это действительно расковырять страсть — принести в жертву себя и свое королевство ради спасения возлюбленной! Ай да Люк!

Теперь, по прошествии многих лет, убитая Люком девушка возродилась вновь... Наверное, мы уже давно догадывались, что ее новой инкарнацией стала похищенная дочь Тендрика.

Все это расскажет нашему герою старый отшельник Оликут. Старей знает немало секретов, в том числе и об истинных планах Сардока... Но если он попытается поведать Люку о последних, как предвзорный маг живет собственной персоной и о нем-немных заклиняниях навсегда заставит замолчать Оликута.

На этом королевопрития не заканчиваются. Как только вы явитесь на доклад к лорду Тендрику, Сардок вновь применит атакующую магию... Покойся с миром, Тендрик!.. Мад, страсти будут, драма в апогее.

Сардок перенесет Люка в Лабиринт (Labyrinth) с приказом уничтожить Ягро. Придворный маг жаждет вызвать Карсика, у них в свою очередь, заинтересованы в воссоздании девушки. Плана наши цели совпадают — для осуществления этой цели нам требуется разделиться с полубожественным Ягро. А дальше... А дальше будет видно.

ЛАБИРИНТ (LABYRINTH)

Вам требуется пройти семь цветных лабиринтов, каждый из которых содержит три объекта: кристалл соответствующего цвета, телепорт на полу и телепорт в виде треугольной арии. Про дурю «притянутые» объекты в виде противников даже и не говорю — их присутствие гарантировано.

Итак, что нужно сделать на каждом из лабиринтов. Первое — сначала отыскать кристалл. Второе — принести его на телепорт на полу. Третье — через треугольные арты перебраться к следующему лабиринту. Каждый кристалл снимает барьер на финальном уровне-лабиринте. Слив все семь барьеров, вы доберетесь до сами-знаете-ного.

А теперь краткая информация по всем лабиринтам.

КРАСНЫЙ ЛАБИРИНТ

Кристалл — в южной части лабиринта. Есть телепорт в Мистхевен. В сундуках можно найти: хороший (Berserker Sword), свиток с «решетками» заклинаний 9 уровня.

БЕЛЫЙ ЛАБИРИНТ

Кристалл — в восточной части лабиринта. В сундуке на западе можно найти одну из трех частей (Hilt) ЛУННОГО меча. Эту часть впоследствии нужно будет совместить с рукояткой (Handle) и клинком (Blade).

ЗЕЛЕНЬ ЛАБИРИНТ

Кристалл — в западной части лабиринта. Есть телепорт в Мистхевен. В сундуках можно найти вторую часть «оборванного меча» (Handle), а также свиток с «решетками» заклинаний 10 уровня.

СИНИЙ ЛАБИРИНТ

Кристалл — в западной части лабиринта. Есть телепорт в Мистхевен.

ОРАНЖЕВЫЙ ЛАБИРИНТ

Кристалл — в южной части лабиринта. В сундуке можно найти последнюю из трех частей меча (Blade). Соберите все части вместе, и тогда в вашем распоряжении будет меч Angelsa. Лучший меч — без вопросов!

ЖЕЛТЫЙ ЛАБИРИНТ

Кристалл — немного ниже входа. К самому кристаллу ведет «внутренняя» дорожка (увидите — поймете), а «внешняя» — к

двум телепортам. Пройти этот лабиринт можно меньше чем за минуту.

ПУРПУРНЫЙ ЛАБИРИНТ

Последний лабиринт. Здесь запутаться невозможно — локация отличается достаточно скромными размерами. Возьмите последний кристалл на западе, положите его в телепорт и, восстановив до максимального здоровья и ману, идите на разборки с Ягро.

ФИНАЛЬНАЯ БИТВА

Спокойное разочарование. Несмотря на внушительный столбик жизни (15 000 единиц) и солидный набор заклинаний, Ягро элементарно выживает одной только молнией (Lightning). Можете поиграть с ним в рукопашную — мне, например, стало охуно лупить Ягро исключительно малей, после того как его жизнь упала до четырех-пяти тысяч единиц. Тут-то я и попробовал на божественной шкуре прочность собранного клинка.

Мой герой был слишком высокого уровня (28 — хотя это самое оно к финалу игры), а может сам Ягро был не в духе и не применял по-настоящему сильную магию... Не знаю, но факт остается фактом — Люк без труда завалял этого негодяя. В общем, не так страшен бог, как его напевают!

Смотрите ролики. Его содержание раскрывать не буду — по-верьте, там будет много любопытных моментов. Очень много любопытных моментов...

Удачи тебе, Ревант!

СИ ТАКТИХ



Продолжение. Начало смотри в #23 за декабрь 1999 года.

SEPTERRA CORE: LEGACY OF THE CREATOR

Сергей ДРЕГАЛИН и Юрий ПОМОРЦЕВ dreg@gameland.ru

ГЛАВА ТРЕТЬЯ

Начнем с небольшого, но важного дополнения к предыдущей части прохождения. Прежде чем улетать с третьей оболочки, обязательно загляните на Южную ферму (Southfarm) и поговорите с пожилой женщиной, которая кормит птиц. Грабб предложит починить ее плеер, за что благодарная старушенция поделится десятком семечек (Bird Seed). Этими семечками нужно кормить птиц, после чего они будут слетаться к башне на Третьей Оболочке. Да, да, к той самой башне, которая пока обозначена как «???». Кстати, первая птица находится неподалеку — на местном кладбище (Mount Graveyard); рекомендуем, не откладывая дело в долгий ящик, наведаться туда и покормить птичку. Когда все десять птиц будут накормлены и соберутся в нужном месте, то... Впрочем, не будем опережать события.

На этом краткий реверанс к прошлой части окончен, и самое время обратить взор к нашей отважной троице искателей приключений. Впрочем, стойте же — личный состав уменьшился ровно втрое, и некоторое время вам придется управлять только одной Майей. Во время полета транспортный корабль потерпел крушение, и нашим героям ничего не оставалось делать, как спастись катапультным образом. В итоге все они оказались в разных местах на Пятой Оболочке.

Как только девушка придет в себя, поговорите с людьми, которые приютили Майю, пока она была без сознания. Затем общитесь шкаф и заберите из него Fast Shoes. Может это и не так красиво отыграть кражей на проявленную добродетель, но... Се ля ви — как говорят французы в таких случаях!

Выходите на улицу и покормите вторую птичку, которая будет скакать рядом с порогом дома. Затем поговорите с мужичком, обязательно распросите его о судьбе своих компаньонов. При упоминании о «человеке с мечом» ваш собеседник отдаст меч Коргана (Corgan Sword). Чуть ле-

вее вы обнаружите и самого Коргана, которого охраняют два стража-робота. Передайте меч вашему спутнику и поговорите с охранниками. Итогом приятной беседы будет сеча, после которой освобожденный Корган присоединится к нашей синеволосой красавице.

Обширите территорию на предмет полезных предметов и уходите прочь из этого негостеприимного места. Выбравшись на глобальную карту, отправляйтесь к локациям, обозначенной как Mesa. Обширите правое и левое ответвления от навесного моста, где будут припаяны от любопытных глаз колючки Fire Guard и полезная вещь Kuga's Tear. Обратите внимание, что противники, напоминающие странную смесь страуса и верблюда, будут иногда убегать с поля боя... Впрочем, не исключено, что это обычный баг, правда, из разряда приятных.

Двигайтесь далее. В одной из битв примут участие роботы двух враждующих рас, населяющих Пятую Оболочку. На ваше присутствие они не обратят ни малейшего внимания и будут целенаправленно и увлеченно красать друг друга. Дожидитесь, когда роботы-противники порядком изведутся, и нанесите финальный решающий удар.

Последней достопримечательностью Mesa является третья птица. Что с ней делать, вы уже знаете.

Выбравшись из Mesa, двигайтесь к сбитому кораблю (Jinam Battleship). Вычистив его от досаждающих роботов, отыщите Грабба и обязательно подберите голографическое донесение (Holo Message). Обратите внимание, что две двери на корабле остались надежно закрытыми.



Copyright © 1999, Videon Studio Inc.



Copyright © 1999, Videon Studio Inc.

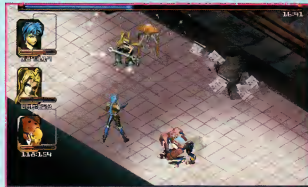
щего спутника — замечательную девушку по имени Лед (Led). Ее отец — командет целой локальной армией и является одним из высокопоставленных военных чиновников. Поэтому, после прочтения сообщения, которое визуализируется с помощью компьютера, Лед справедливо заметит, что его должен увидеть ее отец. После этого девушка попросит найти генератор (Power Generator) для ее корабля-гиганса.

Поговорите с охранником, который даст вам Dogtags. Отправьтесь с этими бирками к сбитому кораблю и откройте с их помощью запертую дверь. За ней вы обнаружите генератор. К слову, неподалеку будет также колючка True Sight и полезное устройство для Раньера — Gear Muscle. И еще небольшой совет — позитивнее используйте охилл Repair (Грабб) против вражеских роботов.

Выбравшись из корабля, возвращайтесь к Лед и отдайте ей генератор. Девушка подключит его к



Выходите на глобальную карту и идите к Ankanan Base. Там вы встретите еще одного своего буду-





свою кораблю, после чего все вместе вы отправитесь к Генералу. Однако прежде чем покинуть это место, общайтесь контейнер, находящийся в нижней части локации.

Прибыв в столицу (Ankaran Capital), отправляйтесь прямо на аудиенцию к Генералу. Не ошучайтесь, что вы идете без приглашения — решительно настроенная Лед откроет для вас все двери.

После ролика ваша команда окажется в подземке, которая состоит из трех-четырех локаций. Последняя имеет два выхода — на север и юг. Вам нужно уходить через северный выход. ВНИМАНИЕ! На одной из локаций находится мост, с которого можно будет уйти в каньон. Не делайте этого, так как вернуться назад вы не сможете. Его Величество Ба!

В одном из коридоров вы получите Summon Fate Card. Не пропустите это место и обязательно подберите карту.

Оказавшись на глобальной карте, бегите к исследовательской лаборатории (Ankaran Research Lab). После этого смотрите длинный поучительный ролик...

ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ

Исследование новой Оболочки начинается... с небольшой эскурсии по борделю. Для начала отдохните (поговорите с барменом и снимите комнату), а затем поднимитесь наверх на звуки музыки к местным дрянным девушкам. Далее действуйте по своему усмотрению! ;)

Удовлетворив свое любопытство, поговорите с bounty hunter, который обосновался между двумя представи-

телями древнейшей профессии. Выйдите с ним на улицу (он сам предложит — мол, выйдем, поговорим?) и... После первого же хорошего удара охотник за головами удерет с поля брани. Не пытайтесь снова вызывать его на бой — это бесполезно, так как он вновь при первой же опасности покажет спину и сверкающие пятки. Будем действовать хитрее.

Возьмите в команду Лед или Габба. Кстати, вы можете проваляльно менять состав команды пока находитесь в борделе. Имейте это в виду, так как нам еще понадобятся совершать определенные кадровые перестановки.

Но вернемся к нашим баунти хантерам. Выйдите на улицу к месту предыдущего сражения и посмотрите на кран с подвешенным ящиком. Лед поможет вам запустить механизм и вернуть ящик с небес на грешную землю. Теперь осмотрите сам ящик. Даже белуго взгляда хватит, чтобы определить его смертоносную начинку — кто-то заботливый и добросердечный положил внутрь изрядное количество взрывчатого вещества. Что же, теперь можно с чистой совестью идти к пресловутой охотнику и предложить ему еще один спарринг.

При первой же возможности наносите удар по ящику. От детонации он взорвется, нанеся противнику несколько тысяч(!) единиц повреждений. Естественно, после такого пиротехнического эффекта от задирки не останется ничего кроме маленького ключика (Bounty Hunters Hideout Key).

Заметно подтянувшись в собственных глазах, переходим к изучению Четвертой Оболочки. На самом деле изучать здесь особенно нечего — мировой базар (World Bazaar), он базар и есть. Всю территорию Оболочки занимает единственный город, который состоит из квартала красной фонарей (Red Light District), трущоб (Slums), района охотников за головами (Bounty Hunter District) и соседней зоны транспортных кораблей (Shipping Transport).

Присутним. Прежде чем покинуть нанявший своим красным светом первый квартал, поднимитесь наверх к магазину и купите чашку со ступкой (Mix Bowl). После этого исследуйте трущобы. В каждом доме будет какой-нибудь полезный предмет, в основном лечебные средства.

Разобравшись с трущобами и аврорь наговорившись с местными обитателями, отправляйтесь в район, который облюбовали охотники за головами. Идите в нижний сектор района в поисках входа в тайное логово охотников. Вход выглядит следующим образом — огромная труба, закрытая массивной дверью, и небольшой постамент, который эту дверь открывает. Используйте ключ на постаменте и заходите внутрь.

Через некоторое время вы выйдете к

небольшому подземелью, где в одном из закутков будет заточен Арайм — матерный наемный убийца. Как выяснится чуть позже, его пленили собственные сотоварищи за неподчинение кодексу охотников. Освободите огненнорыжего повстанца и возвращайтесь назад к борделю. По дороге назад не пропустите четвертую птичку.

В борделе возьмите в команду Арайма и идите к транспортному кораблю. Поговорите с толстым пилотом, который первоначально согласится только на полет к Третьей Оболочке. Но туда нам пока рано, поэтому пусть Арайм уговорит пилота (кстати, они фронтные друзья) лететь в совершенно другую сторону — а именно к Ядру Сеттерры.

Перед тем как корабль покинет пределы Мирового Базара, вам предстоит еще раз обзавестись оружием. Около корабля вас будет поджидать один из бывших «работодателей» Арайма, который попытается свести счеты со своим бывшим исполнителем. Но, разумеется, мы помешаем этому произойти.

После высадки на загадочной и аллюватой Седьмой Оболочке идите к East Mountain Caverns. По пути, ради интереса, можете заглянуть в поселение Bone Circle Village.

Минув горные пещеры (выход — на западе), поднимитесь наверх к разрушенной и заброшенной шахте (Mining Ruins). Пообщайтесь с ее единственным обитателем — немного сунамбонным, но в целом достаточно приятным типом. После разговора обшлите локацию и возьмите из контейнеров два предмета: лампу (Blokum Lantern) и взрывчатку (explosive). Со всем этим добром





отправляетесь к темному озеру, сплавляющемуся гигантскими рыбаками, обитающими в его отравленных водах.

Разобравшись с двумя тварями, охраняющими вход к озеру, используйте взрывчатку на черной мути. После взрыва киверу брохом всплывает множество огромных рыб, которых теперь можно использовать в качестве своеобразных мостов. Найдите на острове на островке пятую ступицу, киньте ей семечко, после чего поднимайтесь вверх к кладбищу (Helgak Graveyard).

На кладбище отыщите кость (Helgak Bone), часть которой сразу разорвите в порошок ступкой (просто соедините эти два предмета). Заметьте, что кость при этом не исчезнет!

Теперь возвращайтесь назад к транспортному кораблю... Тяжко бегать туда и обратно, сражаюсь с одними и теми же противниками? Но ничего не поделаешь, такие испытания нам готовят сюжетная линия. Но чуть-чуть жизнь облегчить можно. Постарайтесь преодолеть все «повторные» локаций бегом, избегая противников или

прошмыгивая за их спинами. Не важно, насколько близко ваш отряд будет находиться от супостатов, важно не попадать в их поле зрения.

Поговорите с пилотом и попросите доставить команду на Третью Оболочку. Прибыв на место, отправляйтесь сразу к Южной Ферме (Southfarm) и зайдите в верхний шатер-магазин. Поговорите с ремесленником, который изготавливает фигурки и статуэтки. После разговора дайте ему кость, поднятую на клавише Седьмой Оболочки. Немного пошуршав станком, мастер вернет вам флейту (Helgak Flute).

Обратитесь к продавцу в этом же магазине и купите у него три ушных танка (earplugs — по 350 золотых каждый), которые предохранят персонажа от акустического шока.

Возвращайтесь в Helgak Port и летите на Четвертую Оболочку. Сразу после приземления поговорите с пилотом, чтобы он доставил вас к Ядру.

Утоптаннми тропами двигайтесь к Mold Forest. Если вы включите карту леса, то увидите, что его северная часть отрезана от южной (где находится ваш отряд) исполинскими врагами. Бегите на восток и выходите через вероний выход. В принципе, можете попытаться выйти и через нижний тоннель, но та местность, куда вы попадете, будет наполнена ядовитыми испарениями, и поэтому отряд не медленно вернется на исходную позицию. Впоследствии, когда будут найдены специальные газовые маски, мы еще вернемся сюда, но это будет не скоро... Очень не скоро...

Двигайтесь на восток, пока не набредете на большой красный цветок с закрытым бутонем. Чтобы он раскрылся, необходимо немного поманипулировать — исполнить на флейте простенькую партию. Под чарующие звуки цветок распустится, обнажив взору священный червь. Поместите

сияющее соцветие в лампу и возвращайтесь в горные пещеры.

Идите в южную часть пещер. Перед выходом обязательно покрепче заткните персонажам уши (экипировать earplugs), а также восстановите до максимума здоровье и ману. Сохранить игру тоже будем не лишним.

После всех этих приготовлений ступайте в южный выход из пещер. Вашим противником будет... как бы поточнее выразиться... некое огненное существо. Его тело покоится в лаве, а три щупальца крепко цепляются за обод кратера.

Техника борьбы с этим уродом следующая. Как можно быстрее атакуйте щупальца заклинаниями. Лучше всего использовать водные атаки — для уничтожения щупальца требуется два «двойных» заклинания Summon Sedha and Piltak и одно «одинарное» Water Attack. ТОРОПИТЕСЬ! Тварь обладает способностью восстанавливать свои щупальца, да и, кроме того, ее огненные и акустические атаки будут уничтожать у персонажей немало хит-поинтов.

Победив огненного монстра и подобрав Fire Fate Card, идите к деревне, в которую вас не пустили существа с горящими в голове рунами. Чтобы завоевать их расположение и доверие, используйте лампу на столбах около входа. После этого поговорите со старейшиной и принимайте в отряд Ба-

ду — ОЧЕНЬ сильного и могучего воина.

Отдохнув в сияющем желтом бунгало, отправляйтесь в лес. Подойдите к воротам, которые разделяют южную и северную части леса, и спросите Баду, что он о них думает... Когда путь будет свободен, идите на самый верх локаций и выходите к шахтам.

В принципе, ничего интересного в шахтах не произойдет, разве что следует отметить стычки с огромными роботами, да освобождение соплеменников Баду. Зато сразу после шахт, которые состоят из двух локаций, вас ожидает очень серьезный противник.

Перед выходом восстановите здоровье и хит-поинты до максимума, после чего сохраните игру. Вам предстоит одержать победу над огромным паукообразным монстром. Сделать это проще всего следующим образом: пять раз атакуйте его самой слабой атакой, после чего бейте самым сильным заклинанием по открывшейся физиономии. Лучше всего использовать для атаки комбинацию карт Fire и Summon. Проделав эту операцию три раза, вы одержите победу, причем награда будет поистине шикарной — несколько миллионов(!) единиц наличности и колоссальное количество очков опыта — персонажи прибавят сразу по три-четыре уровня!

Впрочем, такой щедрый подарок, скорее всего, будет утрачен с первым же патчем. На форуме разработчики прозрачно намекали, что «некоторые боссы приносят слишком много всяких полезностей, что вносит сущес-



твенный дисбаланс в игру». И это воистину так — с тремя миллионами (а некоторым счастливицам удалось получить даже более восьми миллионов золотых!) вы не будете испытывать дефицит наличных средств до самого финала игры. А это немного настораживает.

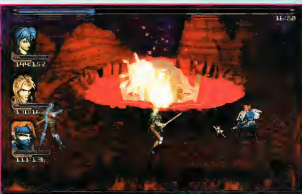
ГЛАВА ПЯТАЯ

Уже во второй раз Майя встречает новую главу в бессознательном состоянии — похоже, это становится хорошей традицией!

После вступительного ролика, который повествует о проделках Селины, приступайте к решительным действиям. Прежде всего подберите осколок линзы (lens shard), после чего выйдите на глобальную карту и отправляйтесь в местечко под названием Scum Town.

Город разделен на две части — Barter Mall (чреда магазинчиков) и Shipping Docks (доки). Для начала загляните в магазины и прикупите предметы экипировки (в частности, Shrapnel, SmilBlitzer и др.), а также квестовый предмет — кусок мяса (meat). Кроме того, обязательно выясните, где находится татуировочный салон. Ну и, разумеется, поговорите со всеми жителями на всевозможные темы. Смысл бесед сведется к следующему — делами на Шестой Оболочке управляет некий пират Коннор (Connor), которому регулярно отправляют декуверабель в виде дани. Все рабыни имеют на теле специфические татуировки.

Получив такие жутковатые сведения, с массой благодарной мести отправляемся в доки (Shipping Docks). Непротиве выхода прямо на полу будет лежать дрыль (Drill) — подберите ее. Потом поговорите сначала с охранником, а потом со слугачем. Первый скажет, что для допуска к кораблям требуется специальный документ (cargo manifest), а второй торжественно обьявит, что образец данного документа висит у него за спиной. Теперь пусть Арайм поговорит со слугачем... и документ окажется у вас в кармане. Только не торопитесь показывать бумагу охраннику, так как к кораблям вы все равно пока не попадете.



Выходите из города и отправляйтесь к горному проходу (Mountain Pass). Оказавшись в пещере, задайте жару пиратам, после чего выйдите на поверхность через восточный выход. На карте один из поворотов горной тропинки будет помечен красным цветом. В этом месте находится гнездо огромного насекомого, напоминающего осу-переростка. Убейте летающую тварь и заберите из гнезда яйцо (Helgak Egg). После этого сразу же просверлите в нем отверстие с помощью дриля (соедините два этих предмета в инвентаре). Смысл этих странных на

первый взгляд манипуляций станет ясен чуть позже.

Вернитесь в пещеру и пройдите к западному выходу. Осмотритесь, отыщите сломанный топливный насос (fuel plump) и возьмите в закутке колесо из контейнера. Большие здесь делать нечего, поэтому вновь идите в пещеру с пиратами и выходите из нее через северный выход.

Оказавшись на глобальной карте, прогуляйтесь до места под названием Одинокый Остров (Lone Isle), где находится резиденция злодея и торговца Коннора. Увы, попасть на этот остров можно только с помощью воздушных транспортов кораблей, которые регулярно возят лидеров пиратов живую дань.

Теперь идите в юго-восточную часть Шестой Оболочки, где находится постоянный доир (Prano). Там вас ждет приятный сюрприз — в таверне собрался все ваши спутники, включая вновь присоединившуюся Селину. Если требуется, то переманивайте команду и выходите из таверны. Поднимитесь немного наверх и сорвите мучно-зеленое растение (antidote herb), которое немедленно соедините с растопленной кровью. В результате вы станете счастливым обладателем противоядия (Mold Antidote).

Возвращаясь к горному проходу. Минув пещеру пиратов, выйдите на глобальную карту и идите к болотам (Green Mire Swamp) в южной части карты. Территория болот разделена на три секции — западную (West Swamp), восточную (East Marsh) и южную (South Mire).

В восточной секции вы найдете еще одну птичку, а также омерзительный пивок (leeches). Взяв последних голыми руками не получится (нельзя Майю можно только позавидовать!), поэтому сначала сконцентрируйте их внимание на мясе, после чего спокойно поме-





Araya: "I know a local pirate named Lobo. Fought with him in the war. He was a ship."



shopkeeper: "Censor's obsessed with Aray, wants all of his stuff to be made up like her. I just did one of them yesterday, she couldn't stand the pain."



Maya: "You got a message, about the pirates."

щите в инвентаре копавшихся в кровавой каше твари.

Западная секция примечательна растением с усыпляющим эффектом (Sleep Plant), которое произрастает в левом нижнем углу карты, а также гигантской водной тварью, обитающей в восточной части. Сорвите растение, соедините его с просверленным ящиком, а результате чего вы получите усыпляющую примочку (Helgak Egg Drugged). Киньте эту снадь твари, и как только она уснет, натравьте на нее пиявок. После всех этих действий у вас в инвентаре появятся пиявки с кровью водной твари (Leeches Bloated).

В последней секции болот вы повстречаете нового персонажа — киборга Лобо (Lobo). Любопытно, что лет десять назад этот киборг был человеком, но во время войны его корабль потерпел катастрофу, и весь экипаж, включая Лобо, погиб. Однако судьба сыграла с Лобо странную шутку — после смерти некий человек, которого киборг впоследствии будет считать своим отцом, перенес еще живой мозг Лобо в электронно-механическую оболочку стандартного боевого робота. Так наш герой превратился в киборга.

Лобо — благодарный натежик, ненавидящий Коннора всеми фибрами своей полуполупроводниковой души. Причина вражды тривиальна — киборг мстит за смерть своего отца, которого собственноручно убил лидер пиратов. Ради сведения счетов с Коннором Лобо готов на любые сделки и самые решительные действия.

Поговорите с киборгом и попросите его доставить вас на другие оболочки (у него есть воздушный корабль). Лобо будет не против, однако скажет, что без своего верного экипажа, плененного Коннором, он лететь не может. Ус-

ловие простое — если вы выволочите из плена соратников, то корабль и его команда будут в вашем полном распоряжении.

И именно тут Майя предложит свой безумный план. Она в одиночку, переодевшись рабыней, попытается проникнуть в логово Коннора и освободит команду Лобо. А заодно и покончит с главой пиратов.

Киборг по достоинству оценит смелый план и предложит свою помощь. Он вручит девушке сигнальную ракету (Flare), с помощью которой она должна будет дать сигнал Лобо, который тут же прилетит на подмогу, прихватив с собой одного из спутников Майи. А потом все вместе они нанесут визит нежелательности Коннору.

Что же, будем воплощать в жизнь установленную схему действий. Прежде всего вернемся к татуировщике в Summit Town и попросим ее сделать одну из татуировок, которые делают рабынями. Владелица салона скажет, что это безумно болезненная операция, и некоторые из девушек просто умирают, не сумев перенести адские боли. Но вот если достать крови твари, обитающей на болоте, то она смогла бы, пожалуй, изгнать временные чернила, нанесение которых абсолютно безболезненно. Вот тут-то мы и подсунем ей пиявок, наполненных кровью болотного чудовища. В а-ля, через несколько минут Майя будет готова к перевоплощению в рабыню.

После этой операции вновь возвращайтесь к Лобо и заберите у него сигнальную ракету (Flare) и ключ к докам (dock key). Со всем этим добром идите в Summit Town и топайте прямиком к транспортным кораблям. Поговорите с охранником, дайте ему необходимые бумаги, а потом отойдите дверь с помощью ключа, который дал вам Лобо. Снастившего пути, Майя! Да хранит тебя Создатель!

Итак, действуем в гордом одиночестве. После того как Майя вновь наденет свой привычный костюм, мгновенно превратившись из сексальной жрицы любви в безстрашную суровую воеводу, очисти от охраны подземные тюрьмы. Увы, освободить пленников пока не удастся, так как тюремные камеры будут надежно закрыты.

Собрав все барахлишко, спрятанное по судницам, выйдите в новую пещеру. Двигайтесь к южному выходу и выбирайтесь в следующую пещеру. Там переключайтесь к выходу на восток, который выведет вас к солнцу и свету. Оказавшись на поверхности, немедленно стрельте сигнальной ракетой (возьмите ее из инвентаря и щелкните в произвольном месте экрана). Но! Сделайте это сразу, не отходя к правому краю экрана — иначе игра закончит (баг будет исправлен в патче).

Когда прибудет подмога, возвращайтесь в пещеру и двигайтесь по открывшимся лазам. Возьмите в одном из сундуков синий ключ (Blue Isle Key) и возвращайтесь в предыдущую пещеру. Там используйте ключ на стенке с голубоватым экраном и

пройдите в открывшийся проход. Из сундуков подберите красный ключ (Red Isle Key) и кое-что из предметов экипировки. Затем, предвзвешенно дернув рычаг на востоке, возвращайтесь в южную пещеру.

Щелкните красным ключом на постаменте с сияющей полусферой и идите к выходу. Но прежде чем покинуть порядком надоевшие пещеры, восстановите до максимума здоровье и магическую энергию — ведь наших искателей приключений ждет встреча с Коннором. А Коннор, будьте уверены, противник неустойчивый.

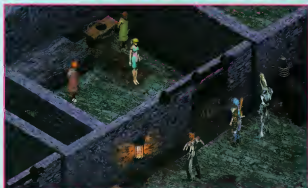
Не торопитесь атаковать лидера пиратов — обычной атакой его не проймете. Тут нужно действовать хитро. Обратите внимание на две пушки около трона, которые периодически обстреливают группу. Если использовать на любой из них три раза какую-нибудь магию (лучше всего дешевую водную), то пушка повернется и ударит по Коннору, нанеся около полусотни единиц повреждения. Приблизительно после седьмого-восьмого поворота турели с главным пиратом будет покончено.

После победы в вашем арсенале окажется новая карта — Bless Fate Card. Но это еще не все — общите опустивший трон злодея и заберите отцу ключи от камер (Cell Keys), а также всевозможное полезное барахлишко.

Возвращайтесь в тюремную пещеру, освобождайте всех пленных из двух камер и бегите на поверхность к кораллу (восточный выход из второй пещеры).

Что же, друзья, вот и наступил ключевой момент игры. Часы осенней линии пробили половину пути, которая ознаменована получением в ваше полное распоряжение воздушного корабля. С помощью него можно не только произвольным образом перемещаться в пределах какой-либо Оболочки, но и перемещаться между любыми Оболочками без паспортов или манифестов. Игра, можно сказать, только начинается!

CITACTIX





БОНДИТИЗМ

http://www.gameland.ru



19

ноября в США стартовала 19-я по счету картина про злоключений некоего Джеймса Бонда. Так уж сложилось, что именно этот экстремал антигит, ироничный и невероятно оригинальный сериал превратился в настоящее кино современного кино. Выход очередного «Бонда» — настоящее событие. Каждая картина приносит все большую прибыль. И там же менее, постоянно находится та, что говорит о близкой кончине агента 007. Сколько серий осталось ветерану? Возможно, ответ на этот аловский вопрос мы сможем отыскать, пристально высмотревшись в мир кино о Бонде, про Бонда и, главное, вокруг Бонда. Сегодня в честь премьеры нового фильма *The World Is Not Enough* («Мир не Enough» в русском переводе), которая после США и Европы вскоре состоится и в России, мы расскажем вам и о трех других фильмах. О конкурентах, по крайней мере один из которых всецело надеется отобрать корону главного шпионского триллера современности у закаленного в боях агента 007.



Entrapment

Студия: 20th Century Fox
Звезды: Sean Connery, Katherine Zeta-Jones.
Дата выхода в США на DVD: 23 ноября 1999

Отпущен весной и летом в кинотеатрах, теперь эта неординарная картина отправляется премьерно на домашнее видео (в том числе и в DVD формате), где ее ожидает непреходящий успех. В чем улеска? Во-первых, практически идеальное сочетание кинозвезд. Престарелый, но уважаемый Шон Коннери и невероятно разрушительная красота Зета-Джонс не только оказываются прекрасной парочкой, но благодаря хитроумно (для типичного блокбастера, разумеется) закрученному сюжету попадают в такие ситуа-



ции, в которых за их взаимоотношениями становится весьма интересно следить. Сюжет легко сочетается с фразой «три копии». На дворе, само собой, конец 1999-го, весь мир готовится отпраздновать «миллениум», а с особым трепетом к наступающему



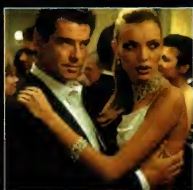
2000-му году относятся сотрудники банков и прочих финансовых организаций... ничего особенного, все как всегда. Некий шотландский лорд, промышляющий на досуге воровством шедевров искусства, встречает некую молодую и талантливейшую воровку. Или это она его встречает... Неважно. Воровка нанята спецслужбами, чтобы поймать в «западню» вора. А точнее, наоборот... Также неважно. Важно лишь то, что после завершения финальных титров вы все эту цепуху забудете, а значит, можно будет посмотреть кино еще раз. Картина снята в весьма динамичной манере, с хорошими пейзажами, забавными диалогами и прочими атрибутами качественного фильма, каждым кадром отвечающего за деньги и доллары потраченного бюджета.



Thomas Crown Affair

Студия: MGM/United Artists
Звезды: Pierce Brosnan, Rene Russo
Дата выхода в США на DVD: 4 января 2000

«Афера Томаса Крауна» представляет интерес хотя бы потому, что фильм проамериканец (з варабоз, но все же, еще и сыграл в нем главную роль) действующий Джеймс Бонд, Пирс Броснан. Кинотик сразу же начал потворствовать о том, что Броснан-де «вырос» из своего стандартного антура,



вышеописанный шедевр от другого Джеймса Бонда. Вместо шотландского лорда — магнат-бизнесмен, а вместо страсти к прекрасному в качестве движущей силы обыкновенная скука избалованного высшего общества ловеласа. Спецслужбы на месте. Все это сыто с не меньшей изысканностью, чем в *Entrapment*, сдобно солидной порцией мандражничатой истории и несколькими откровенными эротическими сценами. Хорошая работа, твердая «четверка».



The World Is Not Enough

Студия: MGM/United Artists/
Eon Productions
Звезды: Pierce Brosnan, Джипси Лейн Garbage
Премьера в США: 19 ноября
Премьера в России: начало января

Очередной фильм об агенте 007 вывал, наверное, самую противоречивую реакцию критиков. С одной стороны, практически все соглашается, что Броснан наконец-то нашел свой стиль «игры в Бонда» и постепенно превращается в лучшего из многоисленных исполнителей этой роли (третьей фильм подряд все-таки). С другой, критика единодушно разносит в прах и прах не только сюжетную линию (по большому счету там никаких изменений не произошло с самой первой серии), но и основное ядро картины — шутки и сцены массового насилия. «Все это уже было. И не раз» — центральное утверждение прессы и просто «продвинутых» зрителей. Остальные отвечают: «И что с того? Все рав-



что ему надоело плясать под палку EON Productions (владельцев всех возможных лицензий на 007), что ему захотелось свободы. Однако, как показало время, старине Пирсу просто захотелось создать что-то свое, оригинальное. Не слишком дорогое, но желательное прибыльное. Фильм *Thomas Crown Affair*, вышедший на экраны кинотеатров прошедшим летом и достаточно успешно демонстрировавшийся в Москве, оказался именно таким проектом. Сольный, но не чудовищно большой бюджет в 50 миллионов долларов, великолепные декорации, всеобщая изысканность и чувство стиля и... сюжет, до боли напоминающий



Mission: Impossible 2

Студия: Paramount
Звезда: Tom Cruise
Режиссер: John Woo
Премьера в США: Май 2000



Сколько ожидалось было возвращение непобедимого Арнольда Шварценеггера на Большой экран, столь же нетерпеливым было ожидание фанатов появления на нем же одного из самых популярных актеров современности Тома Круза. Отлучившись на съемочной площадке у самого Стенли Кубрика практически три года, Круз решил сразу же сняться в мощном зубодробительном блокбастере. Разумеется, ничего лучше второй части Mission: Impossible придумать было просто невозможно. Несмотря на очень солид-

ный кассовый успех первой серии фильма (собственно, MI является рейтингом культового телесериала конца 60-х годов, который, кстати, начали неадвокатски показывать и у нас), уверенности в полном успехе сиквела и начале по-настоящему серьезной борьбы с 007 у продюсеров не было, и поэтому для продолжения было решено использовать абсолютно все доступные ресурсы. Что включает 80 миллионов долларов бюджета (у The World Is Not Enough - 70), Тома Круза в главной роли, а культового Джон Ву в качестве режиссера. Весь фильм снимается в Австралии (туда вообще в последние время активно провалили минералогисты - красивейшая природа, незажженные в чужих фильмах просторы, обилие опытных актеров и всеобщая дешевизна) и как раз сейчас подходит к финальной стадии съемок. Тем не менее, команда уже сварила не-большой рекламный ролик, после просмотра которого у разных людей возникают совершенно различные чувства. Наша редакция, в подавляющем большинстве своем, завопила «Фу-уу, опять Матрица!». Это в ответ на оригинальную работу камеры и постановку драк. А я, часто говоря, порадовался: Джон Ву делает именно то, чем он занимается последние десять лет, и не огорчается на моду. Разве это он выискивает, что культовые теперь ребята братья Вачески пересмотрели в свое время его гангстерских еще фильмов? Это не Матрица, это Джон Ву. А этот режиссер способен придать фильму множество совершенно новых качеств. Именно поэтому премьеру M:I2 прогнозировать не стоит. Благо у вас еще есть немного времени.



но ведь сделано качественно и увлекательно!». В общем, наверное, в этом и вся суть проблемы. Хочется посмотреть на те же события, мордобой и взрывы, что и в прошлый раз, но в другой последовательности и аранжировке? Пожалуйста. Не хочется - огорчаться никто не станет. Увы, в новом Бонде нет новых интересных персонажей. До газетного магната-злодея из Tompottom Never Dies новому террористу очень далеко. В остальном порядке. В Америке The World Is Not Enough пока идет на рекорд в сериале по сборам. Стало быть, кино стало лучше. А может, зритель менее разборчив.

НОВОГОДНИЙ ПОДАРОК ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ

До 31 января, приобретая
в магазине "Таргет" одну
игрушку, вторую на выбор
Вы получаете **В ПОДАРОК.**

ИГРУШКИ
по цене одной



В нашем магазине Вы можете
выбрать игры самых известных
производителей:

1С, Дока, NMG, Кирилл и Мефодий, Nikita, Союз, Бука, MediaArt, Домашний Компьютер, Акелла, Gamos, Ньюкан, Информ-Системы, Наука и Образование, Auric Vision, Амбер, Softlab-Nsk.



ВАША ЦЕЛЬ АБРА
TARGET RU

САМАЯ ДОСТУПНАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА В ЦЕНТРЕ

М Таганская (рад.), ул. Воронцовская, 18/20
тел./факс (095) 935-8512 (многоканал.), www.target.ru



MAGIC: THE GATHERING

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ!

Друзья! Мы рады приветствовать вас в новой рубрике — "Настольные Стратегические Игры", которая прочно обоснуется на страницах нашего журнала в течение последующих нескольких месяцев.

Появление этой рубрики не случайно. Можно сказать, что идея ее воплощения буквально витала в воздухе на протяжении последнего времени. Причины были великие множество. Во-первых, настольные стратегические игры, давно пользующиеся огромной популярностью во всем мире, постепенно получают признание и у нас. Во-вторых, шквал ваших писем, где вы просите, требуете, взываете, ходатайствуете как можно больше рассказывать об этой теме, заставил нас взорваться задуматься и взяться за перо. В-третьих, как можно умолчать о будущем описании страстей, который готов разлиться и затопить все помещения редакции, когда добрая половина сотрудников самозабвенно играет в Magic: The Gathering?

Итак, прозвучало ключевая фраза — Magic: The Gathering. Наверняка вы уже слышали об этом, без преувеличения, феномене, который завоевал сердца миллионов людей во всех уголках земного шара. Возможно, что вы хорошо знакомы с особенностями этой игры и участвуете в официальных турнирах. А быть может, для вас это пустой набор звуков, который пока не вызывает ровным счетом никаких эмоций. Собственно, это не важно. Мы не ставили перед собой задачу составлять формальную статью, где рассказали бы о принципах игры и ключевых правилах и поставили бы на этом значимую точку. Нет, это было бы слишком нечестно по отношению к вам, наши уважаемые читатели. Потому мы решили сделать более глубокий и, как нам кажется, правильный обзор. Мы решили создать в рамках журнала Клуб.

Клуб — это не просто цикл статей, объединенных одной темой. Основная концепция любого Клуба заключается в постоянном общении и обмене опытом между его участниками. Без этого существование Клуба становится бессмысленным. А это означает, что мы идем от вас любую реакцию в любой форме. Появятся вопросы (а они обязательно появятся) — смело задавайте. Зародилась предложение — великодушно, будем вместе обсуждать. Назира критика — столько угодно, выступая без неуклюжих обид и примесей к сведению. В общем, пишите, пишите и вновь пишите.

Обещаем, что ни одно письмо не оставим без внимания. Если вдруг нам не хватит опыта или знаний, чтобы ответить на поставленный вопрос, то тогда обязательно обратимся к профессионалам из компании "Саргона". К слову, без участия "Саргоны" журнал является официальным представителем компании Wizards Of The Coast в России, вряд ли бы появился наш Клуб. Мы выражаем сотрудникам компании искреннюю благодарность за их помощь и всестороннюю поддержку.

Теперь раскроем наши планы на будущее. Сразу оговоримся, что они могут корректироваться и изменяться — все зависит от того, как вам придется по вкусу та или иная идея. Еще раз подчеркнем, что рубрика строится на непрерывном общении и на прочно установленной обратной связи. Итак, наше видение будущего. Во-первых, подробно расскажем о главном явлении появления Клуба — игре Magic: The Gathering. Во-вторых, ни в коем случае не закинемся только на этой игре. Ведь помимо нее существует целая вереница замечательных карточных игр, некоторые из которых вполне сопоставимы по мировой популярности с Magic: The Gathering. Другой вопрос, насколько они известны в России... Но это уже отдельная тема для беседы.

Ну а пока, в нескольких вводных статьях, мы расскажем вам все, что знаем о Magic: The Gathering. Наперед, разумеется, с изложением правил, причем постараемся не

обрушивать на вашу голову сразу безудержный поток информации, а будем вводить в курс дела постепенно — от общего к частному, от простого к сложному, от тривиального к нюансам. Но, честно говоря, научиться профессионально играть в Magic: The Gathering мы при всем своем желании вряд ли сможем. Верный путь — если журнал послужит некой базой для ваших знаний, которые будут углубляться с помощью опытных игроков. Проще говоря, чтобы научиться хорошо играть, нужно, прежде всего, играть.

Но, тем не менее, мы сделаем все возможное, чтобы посвятить вас в таинство Magic: The Gathering. Да, бесспорно, игра сложная, многогранная, интеллектуальная. Но все время, потраченное на ее освоение, кажется смехотворным по сравнению с бесконечными часами непостоянного удовольствия от игры. И это не пустые слова, будьте уверены!

МАТЧАСТЬ

Magic: The Gathering в том виде, в котором она сейчас торжественно шагает по миру, появилась в 1993 году, т.е. почти семь лет назад. Ее прототип был разработан Нью-Йоркским математиком Ричардом Горфилдом (Richard Garfield) приблизительно за два года до первого официального представления игры.

В оригинале жанр Magic: The Gathering определяется как "Коллекционная Карточная Игра" (Collectible Card Game). Давайте раскроем смысл этого немного витиеватого определения и сначала определимся с "карточной игрой". Тут никаких подводных нет — Magic: The Gathering берет свои основы от таких карточных столов, как бридж или преферанс. Причем, по части прожиточности и насыщенности Magic: The Gathering может легко поспорить с ними, а по части непрекращающихся игровых ситуаций и динамичности — во много раз их превосходит.

А вот как понимать слово "Коллекционная"? Здесь требуется отдельное пояснение. Magic: The Gathering не навязывает игроку какой-то конкретной жестко определенной колоды. Больше того, основная прелесть игры заключается именно в составлении собственных колод. А выбирать есть из чего — на данный момент уже существуют тысячи уникальных карт, и их число постоянно растет! Причем каждая карта, даже если отвлечься от ее игровой ценности, — это, как минимум, потрясающей красоты иллюстрация. По этой причине собирать карты Magic: The Gathering можно хотя бы за великодушное оформление. Отсюда и название — "коллекционная".

Но, разумеется, основная ценность карт заключается все же в их игровых качествах. Сейчас выступают множество наборов, которые объединяют в себе как случайные подборки карт, так и тематические наборы. Кроме этого постоянно обновляются и трансформируются правила самой игры, т.е. меняется игровой механика. Мы будем рассматривать Шестую Редакцию (последнюю на данный момент), которая является в полном смысле классической.

ИГРОВАЯ МЕХАНИКА
ШЕСТОЙ РЕДАКЦИИ
ОСНОВЫ ИДЕОЛОГИИ

Итак, разобравшись с псевдоисторической частью, приступим к самой современной части Magic: The Gathering — игровой механике. Другими словами, мы расскажем об основной цели игры, о средствах, которыми достигается эта цель, и о том, как надо использовать данные средства.

Как ни странно, но начинается игра даже не с покупки набора карт. Прежде всего, нужно найти, как минимум, одного оппонента. И только потом, вооружившись колодой, приступать к игре. Впрочем, памятуя о том, что

СЛОВАРИК

Даже если вы ну совершенно не знаете английского, то это не должно стать препятствием для освоения Magic: the Gathering. Мы собрали в нижеследующем словаре основные слова и выражения, которые наиболее часто встречаются в текстовом поле карты. По идее, в подавляющем большинстве случаев (порядка 95%), пользуясь этим словарем, вы без труда разберетесь в том, что можно сделать с помощью той или иной карты.

Ability — способность (указывается в текстовом поле карты)

Able — способен

Activated ability — активизируемая способность, для использования которой необходимо заплатить указанную цену

Additional — дополнительное

After — после

All — все

Among any number — среди любого числа

Artifact — артефакт

As many — столько

As though — как будто, словно

At beginning — в начале

At random — случайным образом

At the end — в конце

Attack — атаковать

Attacker — нападающий

Attacking — атакующий

Basic land — базовая земля

Block — чернить

Block — блокировать, blocked — блокирующее, blocked — блокированное, unblocked — неблокированное

Blue — синий

By only one (two, three...) — только один (два, три...)

Can — может, can't — не может

Card — карта

Choose — выбрать

Color — цвет

Colorless — бесцветное

Combat — сражение

Combat damage — повреждения, полученные во время сражения

Comes into play — входит в игру (выкладывая на стол)

Common — обычная карта, символ расширения которой имеет черный цвет

Control — контролировать, распоряжаться (все, что находится на столе)

Converted cost, cost — стоимость закладки

Counter — отменять

Creature — существо

Damage — повреждение

Deal — делить (наносит)

Defeating player — побеждающий игрок

Destroy — уничтожить (отправить со стола на кладбище)

Difference — разница

Discard — сбросить карту (отправить из руки на кладбище)

Divided any way you choose — разделите, как вам будет угодно

Do so — делать это

Doesn't cause — не нужно

Draw — взять карту

Each — каждый

Effect — эффект

Eight — восемь

Empty — опустошать

Enchanted — заклинатель

Enchantment — заклинание

Enchantment creature — заклинание существа

Enchantment land — заклинание земли

Equal — равный
Except — кроме
Exchange — поменять
First strike — способность первого удара (см. врезку СПОСОБНОСТИ СУЩЕСТВ)
Five — пять
Flavor text — художественный текст (накладной текст в текстовом поле)
Fly a coin — подбросить монетку
Fly — летать
Flying — способность летать (см. врезку СПОСОБНОСТИ СУЩЕСТВ)
Followed by — вслед за
Forestwalk — знание лесов
Four — четыре
Gain — получать
Get — получать
Graveyard — кладбище
Green — зеленый
Hand — рука
Haste — способность нападать и поворачиваться с первого хода (см. врезку СПОСОБНОСТИ СУЩЕСТВ)
Highest — наибольший
In any order — в любом порядке
In play — на столе (не в руке, не на кладбище и не в бейджике); синоним — "в игре"
Instant — мгновенное заклинание
Instead — вместо
Islandwalk — знание островов
It — это
Land — земля
Landwalk — знание земель
Less — меньше
Lethal damage — смертельные повреждения (достаточно для уничтожения существа)
Library — библиотека
Life — жизнь
Look — смотреть
Lose the game — проиграть
Main phase — главная фаза
Mana — мана
Mana ability — способность создания маны
Mana burn — ожог (от излишка маны в резерве)
Mana pool — резерв маны
May — можете (по желанию)
Mountainwalk — знание гор
Mulligan — стряховка (пересдача исходной руки с набором на одну карту меньше)
Mine — девять
You choose — по вашему выбору
On the bottom — снизу
On the top — сверху
One — один
Only — только
Other — другой
Otherwise — в противном случае, в обратном случае
Own — владеть
Owner — владелец
Pass — пропустить (отказаться от каких-либо действий, имея приоритет)
Pay — платить
Permanent — объект (карта, находящаяся в игре)
Permanently — постоянно (до тех пор, пока эффект не будет отменен)
Phase — фаза
Play — применить (вести в игру, активировать и т.д.)
Player — игрок
Power — сила (первая цифра в дробии в правом нижнем углу карты)
Priority — приоритет
Priority — приоритет
Protection — защита
Put — положить
Put into play — ввести в игру
Rare — редкая карта, символ расширения которой имеет золотой цвет
Red — красный
Regenerate — регенерировать
Remove from game — вывести из игры (не отправить на кладбище, а вообще убрать карту и забыть о ней до конца игры)
Respond (response) — ответить (ответ)

Magic: The Gathering завоевывает в России все большую популярность, поиск оппонента не составит большого труда. Да и с покупкой карт проблем нет — за это сердечное спасибо компании "Саргона".

Но предположим, вы подыскали себе противника и пообещали "погнать его в Magic: The Gathering, как Бобик трипку". Как реализовать это обещание? Прежде всего, разнитесь, как минимум, шестидесятью картами. В принципе, число карт может быть и другим, но поскольку мы выбрали за основу последний официальный свод правил — Шестую Редакцию, то будем придерживаться его канонов. Но при этом всегда держите в памяти, что правила могут практически неограниченно варьироваться при обходном согласии сторон. Проще говоря, с друзьями в "домашних условиях" вы можете издеваться над официальной игровой механикой как вам будет угодно, а то и выдумать свою собственную. Тут ограничений нет. Но коли вы решитесь попопробовать свои силы в официальных турнирах или соревнованиях по Magic: The Gathering, то извольте строго соблюдать все условия и правила той или иной Редакции. Поэтому в любом случае знать свод правил будет очень и очень полезно.

Название "Magic: The Gathering" неспроста начинается со слова "magic", т.е. "магия". Дело в том, что процесс игры — это не просто шуршание бумажками, сопровождающееся записью цифр, а поединок двух мистических и мудрых магов. Каждый маг стремится уничтожить своего врага. Делает он это с помощью изощренных и разнообразных заклинаний. Жизнь мага (или его здоровье — какой термин вам больше нравится) первоначально составляет 20 единиц. Противником считается тот волшебник, жизнь которого достигла нулевой отметки или перешла за нее. Но это не единственный вариант поражения. Поскольку игроки являются магами, то первоочередно для их доминирования является библиотека с заклинаниями (сток карт). Если вдруг библиотека мага окажется пуста при необходимости взять из нее карту, то он считается проигравшим.

Игровая колода, как это ни банально прозвучит, состоит из карт. Карты, в самом общем случае, бывают двух основных типов — земли (lands) и заклинания (spells). Прежде чем заниматься дальнейшей классификацией, давайте внимательно изучим карту-заклинание.

КАРТА — ЧТО ЭТО ТАКОЕ

1 — Название карты, которое всегда присутствует в левом верхнем углу. Важно помнить, что если название карты упоминается в текстовом поле (5), то это упоминание относится к данной конкретной карте, даже если в игре присутствуют другие такие же карты. В нашем случае, карта называется **Archangel**.

2 — Цена, которая измеряется маной. Каждый значок показывает, что вы должны затратить единицу маны ДАННОГО типа. Цифра в кружке говорит о том, что нужно заплатить указанное число единиц ЛЮБОГО типа маны. Для нашего случая цена карты равна двум единицам маны белого цвета и пяти единицам маны любого цвета.

3 — Тип карты. Здесь указывается, к какому из шести основных видов (см. следующий раздел) относится данная карта. **Archangel** является существом (**creature**).

4 — Символ расширения. Данный символ показывает, к какому из расширений (**expansion**) относится карта. В нашем случае вы видите римскую цифру шесть, что говорит о принадлежности **Archangel** к комплекту **Classic** (Шестая Редакция). Символ расширения может быть трех цветов — черного, серебряного и золотого, что говорит о редкости данной карты. Черная — обычная, серебряная — необычная, золотая — редкая карта.

5 — Текстовое поле, в котором указывается способность (или способности) карты. Помимо этого, в текстовом поле нередко размещается художественный текст, выделенный курсивом. Художественный текст служит исключительно для создания антуража, и в отличие от текста способностей, никакого влияния на игру не оказывает.

6 — Коллекционный номер. Через дробь записаны соответственно порядковый номер данной карты в расширении и общее число карт в этом расширении. Никакой функциональной нагрузки для игрового процесса это поле не несет, и единственным его назначением является упрощение коллекционирования карт.

РАЗНОВИДНОСТИ КАРТ

Разумеется, наше предыдущее деление карт на земли и заклинания было очень уж обобщенным. Теперь, зная о том, какие обозначения присутствуют на карте, можно выделить больше четкие разновидности карт.

Итак, все карты делятся на шесть типов:

1. Земля (**land**). Земли обычно служат источником маны. Мана — это основа для применения любых заклинаний; можно также сказать, что это некий аналог денег — за использование заклинания вы "платите" указанное количество маны. К базовым землям относятся: равнины (**plains**), острова (**islands**), болота (**swamps**), горы (**mountains**) и леса (**forests**). Все остальные земли — не базовые.

2. Существо (**creature**). Карты данного типа являются источником для вызова существ. Существо обладает способностью атаковать и блокировать атаки вражеских существ. В отличие от других типов карт, существо обладает силой (**power**) и здоровьем (**toughness**). Эти характеристики указаны в виде дробии в правом нижнем углу карты, при этом первое число обозначает силу, а второе — здоровье. Сила — это число повреждений, которое наносит существо, а здоровье — это число повреждений, достаточное для уничтожения существа.

3. Волшебство (**spell**). Данный тип карт представляет собой "одноразовое" магическое заклинание. Игрок может применять такие заклинания только в определенную фазу своего хода.

4. Мгновенное заклинание (**instant**). Такие карты действуют как и карты волшебства, но могут применяться во время хода противника, в ответ на его заклинания, и во многих других ситуациях.

5. Заклятие (**enchantment**). Опять же эти карты аналогичны картам волшебства, за исключением того, что после применения они остаются в игре. Заклятия подразделяются в зависимости от цели их действия. "Самостоятельные" заклятия (**enchantment**) выкладываются как существа или артефакты, а заклятия земель (**enchant land**) и заклятия существ (**enchant creature**) выкладываются на соответствующие типы карт. Два последних вида заклятий не могут существовать без заклинанной карты, и если она уходит со стола, то вместе с ней уходит и наложенное заклятие.

6. Артефакт (**artifact**). К картам данного типа относятся волшебные предметы, которые после применения остаются в игре. Эффект от действия артефактов может быть самым различным. Существуют артефакты существа (**artifact creature**), на которых распространяются все правила, действующие как на существа, так и на артефакты.

НАЧАЛЬНАЯ РЕКОМЕНДУЕМАЯ ТОПОНИМИКА

Игра начинается, как и большинство других карточных игр, с перемешивания колоды. После этого сдуйте себе семь верхних карт. После этих незамысловатых действий займитесь подготовкой поля боя для предстоящего сражения.

Прежде всего найдите место для колоды, в которой после начальной раздачи должно остаться ровно пятьдесят три карты. Это будет вашей библиотекой (**library**). Важно помнить, что все карты в библиотеке должны лежать аккуратно стопкой рубашкой вверх. Смотреть содержимое библиотеки и перемешивать ее нельзя, за исключением особых случаев (например, при вызове определенных заклинаний).

Разданные семь карт переходят в руку игрока. Отсюда вытекает и название игровой зоны — рука (**hand**). Эти

карты, как и в любой другой карточной игре, лучше держать подальше от игрово-любительных взглядов противника. Собственно, эти карты и являются вашим асимметром — именно с руки вы можете выкладывать зелья, применяя волшебство, вызывать существ и т.д.

Нельзя выделить место для выкладывания карт (зелья, существ, заклинаний и артефактов). Оно лаконично называется столом (in play). В принципе, расположение карт на столе может быть выбрано произвольно, но при этом оппонент должен четко видеть все ваши карты.

От последней игровой зоны тянет мраком и холодом. Называется она кладбищем (graveyard). Сюда отправляются все ваши уничтоженные на поле боями существа, использованные игнорные заклинания и волшебства, также прочие карты, которые были тем или иным образом уничтожены. Помещение в могилы не означает полное исключение карты из игры — с помощью специальных заклинаний (например, **Raise Dead**) ее можно вернуть назад. Все карты на кладбище лежат лицевой стороной вверх, и любой игрок может в любой момент посмотреть его содержимое.

Заканчивая этот раздел, нужно сказать, что каждый игрок обладает уникальными игровыми зонами. Другими словами, у каждого из игроков — свое кладбище, своя библиотека, своя рука и т.д.

ДЕЙСТВУЕМ!

Давайте разберемся, а что мы, собственно, можем делать во время игры. Для этого сначала определимся с некоторыми важнейшими игровыми понятиями и терминами. Это необходимо для того, чтобы общаться "на одном языке" и четко понимать игровую механику. Итак, приступим.

Мана (mana). Наверное, вы уже поняли из предыдущего текста, что мана — это "расходный материал" для заклинаний. В **Magic: The Gathering** существует пять "цветных" типов маны — красная, зеленая, синяя, черная и белая, а также бесцветный тип. Ману производят в первую очередь зелья (при повороте), а также некоторые существа, заклинания и т.д., но основными источниками являются все-таки зелья. Таким образом, число производимых зельем и определяет большей частью ваш запас маны.

Поворот (tap) — на карте обозначается значком со стрелочкой в виде буквы "r". Повернутая на девяносто градусов карта (можно вращать как по часовой стрелке, так и против), означает, что она была использована. Например, зелья поворачиваются для получения маны, существа — для атаки и т.д. За ход карта может быть повернута только один раз. В начале каждого хода все повернутые карты разворачиваются (untap) в исходное состояние.

Способность (ability). Многие существа, заклинания, артефакты, зелья обладают некоторыми аналогами заклинаний, которые и называются способностями. Их указывают в текстовом поле обычной шрифтом. Помните, что способности какой-либо карты могут применяться только тогда, когда она выложена на стол.

Какие бывают способности? Например, **Anaba Bodyguard** — существо со способностью **First Strike** (он врезку СПОСОБНОСТИ СУЩЕСТВА), а заклинание **Castle** — дает всем вашим не повернутым (untapped) существам две единицы к здоровью (toughness).

Способности делятся на три типа. Активируемая способность (activated ability) — способность, которую вы можете применить за определенную плату. Такие способности обозначаются на карте как "цена: действие". Их можно применять практически в любое время, точно так же, как и игнорные заклинания (instant). Применять активируемые способности можно только распорядителем (т.е. владельцем карты). Приведем несколько типичных примеров таких способностей. Карта **Anaba Shaman** за поворот и единицу красной маны (это и есть стоимость активации) делает одно повреждение противнику оппоненту или существу (з ух это действие способности). Карта **Daraja Griffin** уничтожает выбранное черное существо (деструкция), если вы приносите эту карту в жертву (стоимость).

Условные способности (triggered ability). Все способности, которые срабатывают при определенных условиях

или в определенных условиях. Признаком таких способностей являются слова "Когда" (When), "В случае" (Whenever) и "При" (At), с которых начинается описание способности в текстовом поле карты, причем в начале указывается условие срабатывания способности, а затем ее действие. Равно как и активируемые способности, условные способности работают как игнорные заклинания (instant). Важно понимать, что условная способность срабатывает АВТОМАТИЧЕСКИ, независимо от игроков, при соблюдении указанных условий. От нее нельзя отказаться! Сколько раз данное условие выполняется, столько раз и срабатывает данная способность. Например, заклинание **Insight** предоставляет (т.е. ставит в обязательном порядке) игроку брать каждый раз карту при применении оппонентом заклинания зеленого цвета.

Статическая способность (static ability). Способность карты, которая действует все время, пока последняя лежит на столе. Например, мы накладываем заклинание **Feast of the Unicorn** на какое-либо существо. Пока карта лежит на столе, это существо получает четыре единицы к силе. По такой же схеме действует и рассмотренная выше карта **Castle**.

Принимая во внимание все эти термины, рассмотрим несколько основных правил **Magic: The Gathering**, которые определяют основы применения способностей и заклинаний.

Золотое правило **Magic: The Gathering** гласит: если текст на карте и правила противоречат друг другу, то предпочтение отдается тексту карты. Например, существо **Cart Spider** не обладает свойством полета (flying), однако в тексте этой карты сказано, что оно может блокировать летающих существ. Значит, хотя это и противоречит основным правилам, это существо МОЖЕТ блокировать летающих существ противников.

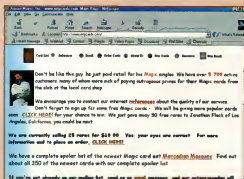
Теперь о том, как расширяется очередность заклинаний. Нередко складываются ситуации, когда в ответ на какое-либо заклинание противник применяет контрзаклинание (игнорное заклинание или способность). В свою очередь, игрок может вновь применить заклинание (опять же игнорное заклинание или способность) в ответ на это контрзаклинание и так далее. В итоге все примененные заклинания выстраиваются в так называемую цепочку. Для наглядности можете представить, что поочередно выкладываемые противниками карты кладутся в стопку одна на другую.

Как же определить финальный эффект всей этой вереницы магических изысканий противоборствующих волшебников? В таких случаях применяется правило, которое гласит, что заклинания рассматриваются (т.е., по сути, действуют) в обратном порядке. Другими словами, ответ рассматривается первым.

Приведем несколько примеров. Пусть противник применяет заклинание **Shock** (наносит две единицы повреждения выбранному существу или противнику) и назначает целью ваше существо **Longbow Archer** с характеристиками 2/2 (сила/здоровье). Этих повреждений достаточно, чтобы его уничтожить. Но в ответ вы применяете на это существо игнорное заклинание **Giant Growth**, которое дает существу до конца хода по три единицы к силе и здоровью (+3/+3). На этот обмен магическими любезностями оказывается. Теперь проанализируем, что же произошло. По вышеуказанному правилу сначала будет рассмотрено заклинание **Giant Growth**, которое изменяет характеристики нашего существа до 5/5. А после этого рассматривается **Shock**, который наносит существу с характеристиками 5/5 две единицы повреждений. В итоге существо остается живым. А теперь обратная ситуация — сначала применяется **Giant Growth**, а затем — **Shock**. Первым рассматривается **Shock**, который уничтожает **Longbow Archer**. Существо отправляется на кладбище, а последующее заклинание **Giant Growth** ДЕЙСТВУЕТ на пустое место.

Другой, что более значимый пример. Предположим, вы вызываете существо **Scaled Wurm** — дорогое существо, стоимостью 8 единиц маны (7 бесцветной и 1 зеленой). Обратите внимание, что вызов существа — это заклинание! Противник в ответ применяет дешевое игнорное заклинание **Counterspell** (стоит 2 единицы синей маны), которое отменяет ваше заклинание.

Rest — остаток
Return — вернуть
Reveal — показать (всем оппонентам)
Round up — округлить в большую сторону
Sacrifice — принести в жертву (отправить со стола на кладбище)
Search — найти
Seven — семь
Shuffle — перемешать
Single — одиначный
Six — шесть
Sorcery — волшебство (тип заклинаний, которые могут применяться только во время вашей главной фазы при наличии приоритета и престоупа целочисла)
Source — источник
Spell — заклинание
Spent — тратить
Stack — цепочка (очередь заклинаний и способностей)
Static ability — статическая способность (действует от вступления объекта в игру до его выхода из игры)
Still — все еще, до сих пор
Swampwalk — знание болот
Tap (tapped) — поворачивать (повернутое)
Target — цель (назначается по чему-то выводу)
Ten — десять
Text box — текстовое поле (квадрат с текстом в нижней части карты)
The next time — в следующий раз
This turn — в этом ходу
This way — таким образом, таким способом
Three — три
To itself — самому себе
Token — фишка (любой предмет, обозначающий существо; при выходе отправляется не на кладбище, а выводится из игры)
Toughness — здоровье (вторая цифра в дробной в правую нижнюю углу карты)
Triggered ability — условная способность (включается при наступлении определенного события)
Turn — ход
Two — два
Type — тип
Unblockable — не блокируемый
Unblockable — незаблокируемый
Uncommon — необычная карта, символ расширения которой имеет серебряный цвет
Under your control — под вашим управлением
Unleash step — этап подсчета (второй этап начальной фазы, предшествующий этапу взятия карты)
Unless — разве только, за исключением
Untap (untapped) — развернуть (развернутое, не повернутое)
Untap step — этап разворота (первый этап начальной фазы)
Unto — до конца
Up to — до, вплоть до
Wall — стена (не может атаковать)
Was (were) — был
Wasn't (weren't) — не был
When — когда
Whenever — в случае
White — белый
With — с
Without — без
Would — будет делать, будет наносить
X — число, которое выбирается распорядителем карты
You (your) — вы (ваше)



вание. Вы же, в свою очередь, используете Counterspell на последние заклинание противника, тем самым отменяете отмену. В итоге Scaled Wurm все же будет вызван, но уже за несколько большую цену.

Случаются, разумеется, и намного более сложные ситуации, которые бывают очень не просто распутать и разобраться, какое же заклинание когда действует. Тут лучше всего обратиться за советом к профессионалам.

Существуют и исключения из правила рассматривания заклинаний в обратном порядке. Первое — земли не являются заклинаниями и, следовательно, не попадают в цепочку. Т.е. их выкладывание происходит независимо и мгновенно — способность (не заклинание!) производить ману также не попадает в цепочку. Второе исключение, которое минует цепочку, — это статические способности, действующие постоянно, пока карта находится на столе.

СТРУКТУРА ХОДА — ОТ А ДО Я

Предположим, вы посмотрели карты в руке и решили, что данный расклад вас не устраивает. Причины могут быть любые, например, вас может не удовлетворить количество пришедших земель. Тогда вы берете стра-

ховку и производите передачу, раздав на одну карту меньше. Если опыт фортуны отвернется от вас — еще одна передача, но вновь на карту меньше и т.д.

После этого нужно определиться, кто ходит первым, после чего ходы будут производиться всеми игроками поочередно. Это вопрос можете решать как угодно — все зависит от фантазии и доступных средств. Можете кинуть слепичу, а можете вытянуть монетку. :) Игрок, который ходит первым, на первом ходу пропуская этап втятия карты (что это за этап — отчитайте ниже). Это сделано для уменьшения преимущества первого хода.

А теперь — собственно структура хода. Учтите, что она жестко определена и регламентирована, и на ней основана вся игра. Поэтому рекомендуем уделить ее изучению самое пристальное внимание.

Каждый ход состоит из пяти последовательных фаз, причем каждая фаза имеет место быть не независимо от того, происходит ли в ее время какие-либо события. Некоторые фазы подразделяются на более короткие составляющие — этапы.

1. Начальная фаза (beginning phase). Состоит из трех этапов.

ПРЕИМУЩЕСТВА/НЕДОСТАТКИ ЦВЕТОВ

Каждый из пяти видов магии имеет определенные преимущества и недостатки по сравнению с другими. Конкретный выбор того или иного цвета или комбинации цветов зависит от ваших предпочтений и применяемой тактики. Ниже приведены сравнительные характеристики всех пяти школ магии, взятые с официального сайта компании "Саргона".

КОНТРОЛЬ НАД ЗАКЛИНАНИЯМИ

Способность сдерживать заклинания противника и своевременно реагировать на них.

ПРЯМЫЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ

Непосредственное нанесение повреждений оппоненту или его существам.

СУЩЕСТВА/ЗАКЛИНАНИЯ ДЛЯ СУЩЕСТВ

Баланс количества и качества, полезные способности, стоимость; дополнительные способности существ.

УВЕЛИЧЕНИЕ ЖИЗНИ + ПРЕДОТВРАЩЕНИЕ ПОВРЕЖДЕНИЙ

Возможности по восстановлению жизни и защите существ.

УНИТОЖЕНИЕ АРТЕФАКТОВ/ЗАКЛИНАНИЙ

Уничтожение артефактов/заклинаний оппонента за разумную стоимость.

УНИТОЖЕНИЕ ОДИНОЧНЫХ СУЩЕСТВ/ ГЛОБАЛЬНОЕ УНИТОЖЕНИЕ СУЩЕСТВ

Без комментариев.

УНИТОЖЕНИЕ РЕСУРСОВ

Лишение противника земель и карт в руке.

Оценки по категориям будут свайтаться относительно друг друга, чтобы как можно более точно отразить игровой баланс.

БЕЛЫЙ ЦВЕТ (WHITE):

Контроль над заклинаниями — 2
Прямые повреждения — 0
Существа/заклинания для существ — 3/3
Увеличение жизни + предотвращение повреждений — 4
Уничтожение артефактов/заклинаний — 3/4
Уничтожение одиночных существ/глобальное уничтожение существ — 1/3
Уничтожение ресурсов — 0
Итог: Значительное сочетание хороших существ, заклинаний для них и возможности без труда справиться с артефактами и заклинаниями оппонента.

ЗЕЛЕНЫЙ ЦВЕТ (GREEN):

Контроль над заклинаниями — 1
Прямые повреждения — 1

Существа/заклинания для существ — 6/4
Увеличение жизни + предотвращение повреждений — 3
Уничтожение артефактов/заклинаний — 2/2
Уничтожение одиночных существ/глобальное уничтожение существ — 0/1
Уничтожение ресурсов — 2
Итог: Самые лучшие, сильные, универсальные и недорогие существа во всей игре, которые становятся еще лучше с помощью полезных заклинаний.

КРАСНЫЙ ЦВЕТ (RED):

Контроль над заклинаниями — 0
Прямые повреждения — 6
Существа/заклинания для существ — 2/1
Увеличение жизни + предотвращение повреждений — 0
Уничтожение артефактов/заклинаний — 3/0
Уничтожение одиночных существ/глобальное уничтожение существ — 3/3
Уничтожение ресурсов — 3
Итог: Самый "агрессивный" цвет неплохо может разбираться с существами и ресурсами противника, хотя можно этого и не делать — сила заклинаний, причиняющих вред непосредственно сопернику, вот основной козырь красного цвета.

СИНИЙ ЦВЕТ (BLUE):

Контроль над заклинаниями — 7
Прямые повреждения — 0
Существа/заклинания для существ — 3/2
Увеличение жизни + предотвращение повреждений — 2
Уничтожение артефактов/заклинаний — 1/1
Уничтожение одиночных существ/глобальное уничтожение существ — 2/1
Уничтожение ресурсов — 1
Итог: Контроль над заклинаниями — главная сила синего цвета. Причем, баланса в этом показателе не наблюдается. Синие заклинания способны взять под свой контроль что угодно. Нельзя также сбрасывать со счета таких существ, как Morphling, Paladin и т.д.

ЧЕРНЫЙ ЦВЕТ (BLACK):

Контроль над заклинаниями — 0
Прямые повреждения — 2
Существа/заклинания для существ — 3/3
Увеличение жизни + предотвращение повреждений — 1
Уничтожение артефактов/заклинаний — 0/0
Уничтожение одиночных существ/глобальное уничтожение существ — 6/1
Уничтожение ресурсов — 5
Итог: Ограничить противника в ресурсах и справиться с его созданиями — вот что легко позволяет сделать черный цвет.

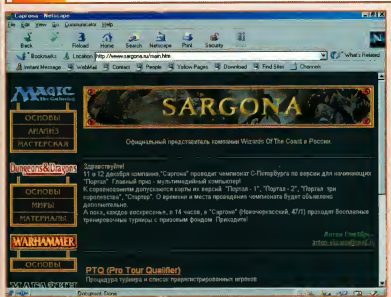
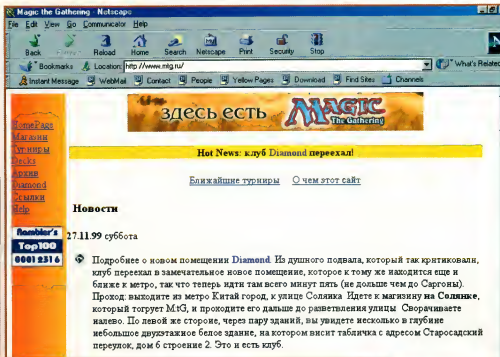
ВНИМАНИЕ! В ПРОДАЖЕ с 11 октября 1999



ВНИМАНИЕ! КОНКУРС

COMMAND & CONQUER —
культовая игра
для фанатов стратегий
в реальном времени

Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР»
по поводу появления C&C: TIBERIAN SUN



А) Этап разворота (untap). На этом этапе вы просто-напросто разворачиваете все свои повернутые карты. Это первое действие в начале каждого хода. Во время этого этапа запрещено начинать какие-либо заклинания и

В) Этап взятия карты (draw). Все из названия — вы просто берете одну карту из библиотеки. Напомним, что если на данном этапе в вашей библиотеке не окажется ни одной карты, то вы автоматически проиг-

раете. Во время этого этапа разрешено применять мгновенные заклинания и активируемые способности.

2. Главная фаза (main phase) — начало. Во время этой фазы у вас есть обширное поле для деятельности. Вы можете применить любые типы заклинаний и способностей (в том числе и вызов существ), в то время как противник может применить только мгновенные заклинания и активируемые способности. Во время этого этапа разрешено положить ОДНУ землю. При этом помните, ЗА ХОД МОЖНО ВЫЛОЖИТЬ НЕ БОЛЕЕ ОДНОЙ ЗЕМЛИ. Именно поэтому процесс увеличения общих запасов маны происходит постепенно, ход за ходом. А это значит, что вводить в игру дорогостоящих существ вы сможете далеко не сразу. По правилам Шестой Редакции ИЗНАЧАЛЬНО У ИГРОКОВ НУЛЕВЫЕ ЗАПАСЫ МАНЫ.

3. Фаза сражения (combat phase). Эта фаза состоит из целых пяти этапов.

А) Этап начала сражения (beginning of combat). В это время можно применить мгновенные заклинания и активируемые способности. Впрочем, имея хотя бы небольшой опыт игры, вы убедитесь, что обычно это делать не выгодно. Поэтому поскорее переходим к следующему этапу.

Б) Этап объявления атакующих (declare attackers). Решите, какие из ваших существ будут нападать. Если вы объявляете свое существо атакующим, то оно следует повернуть. При этом НАПАДАЮЩИМИ НЕЛЬЗЯ ОБЪЯВЛЯТЬ СТЕНЫ УЖЕ ПОВЕРНУТЫХ СУЩЕСТВ И ТЕХ СУЩЕСТВ, КОТОРЫЕ НЕ НАХОДЯТСЯ ПОД ВАШИМ КОНТРОЛЕМ С НАЧАЛА ХОДА (за исключением существ со способностью ускорения — haste). Еще одно очень важное правило сражения — АТАКУЮЩЕЕ СУЩЕСТВО НАПАДАЕТ НЕ НА КОНКРЕТНОЕ СУЩЕСТВО ПРОТИВНИКА, А НА НЕГО САМОГО. После объявления атакующих (но только не во время!) все игроки могут применять мгновенные заклинания и активируемые способности.

В) Этап объявления блокирующих (declare blockers). Противник, которого вы атакуете, решает, какие из его существ будут блокировать ваших нападающих. Повернутые существа не могут быть выбраны в качестве блокирующих. НАПАДАЮЩЕЕ СУЩЕСТВО РАЗРЕШЕНО БЛОКИРОВАТЬ НЕСКОЛЬКИМИ СУЩЕСТВАМИ, НО НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ НЕ НАОБОРОТ. После объявления блокирующих (но только не во время!) все игроки могут применять мгновенные заклинания и активируемые способности.

Г) Этап боевых повреждений (combat damage). Решающий этап — будьте внимательны! Незаблокированные атакующие существа наносят opponentу повреждения, равные их силе (вычитаются из его жизни). Заблокиро-

ванного, а ПОТОМ Trained Armadon уничтожит Tiger.

РЕГЕНЕРАЦИЯ (REGENERATION)

Активируемая способность, которая предотвращает отравление данной карты на кладбище. При этом с нее снимаются все повреждения, и она возвращается на стол повернутой, сохраняя все наложенные на нее заклинания (в том числе и "вредные").

НЕБЛОКИРУЕМОСТЬ (UNBLOCKABLE)

Как явствует из названия, существо с этой способностью нельзя блокировать.

ЗНАНИЕ ЗЕМЕЛЬ (LAND WALKING)

Бывает пять типов знания земель — знание лесов (forestwalk), знание островов (islandwalk), знание равнин (plainswalk), знание гор (mountainwalk) и знание болот (swampwalk). Кстати, знание равнин — исключительная редкая способность. Если у противника выложено на стол хотя бы одна соответствующая земля, то существо с данной способностью становится не блокируемым для его существ.

СПОСОБНОСТИ СУЩЕСТВ

Никто не приводит наиболее часто встречающиеся способности существ. Естественно, этот список не претендует на всеобъемлющую полноту, но для большинства случаев его будет вполне достаточно. И еще не забывайте, что мы пока рассматриваем только Шестую Редакцию.

АТАКА БЕЗ ПОВОРACHИВАНИЯ КАРТЫ (NON-TAPPING ATTACK)

Свойство существа четко сформулировано в названии — оно действительно может атаковать без поворачивания. Это очень полезная способность, которая дает возможность существо блокировать атаку противника, после того как само совершило атаку. Тем самым существо эффективно как два таких же существа без этой способности.

ПОЛЕТ (FLYING)

Существа с этой способностью не могут быть блокированы существами без этой способности. Но при этом сами они могут блокировать обычных существ. Эффек-

тивно при преодолении мощной "наземной" защиты оппонента.

УСКОРЕНИЕ (HASTE)

Данная способность дает возможность существу атаковать или использовать активируемые способности, в цену которых входит поворот на том же ходу, на котором вы их ввели в игру. Поворачивать всех других существ можно не ранее чем на следующем ходу.

ПЕРВЫЙ УДАР (FIRST STRIKE)

Действие этой способности проще объяснить на примере. Предположим, что в сватке сошлись Sabretooth Tiger (2/1) со способностью первого удара и Vashino Warrior (4/2) без оной. По иде, должны умереть оба существа, но, со способностью первого удара, Sabretooth Tiger атакует ПЕРВЫМ. Т.е. процесс нанесения повреждений становится не односторонним. Поэтому погибнет только Vashino Warrior, не успев нанести повреждений Sabretooth Tiger. Однако если бы против Sabretooth Tiger выступил Trained Armadon (3/3), то Sabretooth Tiger нанесет две единицы повреждения, но, естественно, не убьет

MAGIC

The Gathering

ИГРА ДЛЯ ВСЕХ!



НАЧАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ

Рекомендуется начинающим игрокам. (Игровой набор Portal Second Age, готовые колоды, бустеры).



СРЕДНИЙ УРОВЕНЬ

Рекомендуется начинающим игрокам, желающим побольше узнать о возможностях Magic: The Gathering или игрокам в Portal. (Игровой набор Classic Sixth Edition, фирменные наборы, бустеры).



ВЫСШИЙ УРОВЕНЬ

Рекомендуется опытным игрокам, желающим достичь высшего мастерства. (Стартеры и бустеры Tempest, Exodus, Urza's Saga, Urza's Destiny, Mercadian Masques, а также готовые колоды).

По всем вопросам обращайтесь по адресам:

в Москве:

ул. Никольская, 20/1,

(м. Суховатская),

т./ф.: 493-9948,

т.: 493-9948.

в Санкт-Петербурге:

Николаевский пр., 47/1,

(м. Новоторжская),

т./ф.: 445-1054.

e-mail: mail@magichunt.ru

http://www.magichunt.ru



Игры Magic: The Gathering вы найдете по адресам:

В Москве:

Клуб "Демон", 21 вь.

Старорусский пер. 6, строение 2.

т.: 394-69-72

http://www.magicof21.ru

"Дом толковых книг", ул. Ленинский пр. 40

"Демон-2", "Московичи".

"Наследственный старикон", 1 эт.

ул. Новый Арбат, д.33, м. Арбатская

"Демон", Центральный детский мир

Теплый луг, просп. 3 м. Лубянка

"Независимый клуб", ул. Большая поляна, 26

"Независимый клуб", ул. Большая поляна, 26

"Независимый клуб", ул. Большая поляна, 26

"Демон-2", ул. Большая поляна, 26

"Демон-2", ул. Большая поляна, 26

"Демон-2", ул. Большая поляна, 26

"Демон-2", ул. Большая поляна, 26

"Демон-2", ул. Большая поляна, 26

"Демон-2", ул. Большая поляна, 26

"Демон-2", ул. Большая поляна, 26

"Демон-2", ул. Большая поляна, 26

"Демон-2", ул. Большая поляна, 26

"Демон-2", ул. Большая поляна, 26

"Демон-2", ул. Большая поляна, 26

"Демон-2", ул. Большая поляна, 26

"Демон-2", ул. Большая поляна, 26

"Демон-2", ул. Большая поляна, 26

"Демон-2", ул. Большая поляна, 26

"Демон-2", ул. Большая поляна, 26

"Демон-2", ул. Большая поляна, 26

"Демон-2", ул. Большая поляна, 26

"Демон-2", ул. Большая поляна, 26

"Демон-2", ул. Большая поляна, 26

"Демон-2", ул. Большая поляна, 26

"Демон-2", ул. Большая поляна, 26

"Демон-2", ул. Большая поляна, 26

"Демон-2", ул. Большая поляна, 26

"Демон-2", ул. Большая поляна, 26

"Демон-2", ул. Большая поляна, 26

"Демон-2", ул. Большая поляна, 26

"Демон-2", ул. Большая поляна, 26

"Демон-2", ул. Большая поляна, 26

"Демон-2", ул. Большая поляна, 26

"Демон-2", ул. Большая поляна, 26

"Демон-2", ул. Большая поляна, 26

"Демон-2", ул. Большая поляна, 26

"Демон-2", ул. Большая поляна, 26

"Демон-2", ул. Большая поляна, 26

"Демон-2", ул. Большая поляна, 26

"Демон-2", ул. Большая поляна, 26

"Демон-2", ул. Большая поляна, 26

"Демон-2", ул. Большая поляна, 26

"Демон-2", ул. Большая поляна, 26

"Демон-2", ул. Большая поляна, 26

"Демон-2", ул. Большая поляна, 26

ванные существа наносят повреждения тем существам, которые их блокируют, и не наносят вреда самому оппоненту. Например, если атакующее существо — Panther Warriors (6/3), а блокирующее — Python (3/2), то оба существа уничтожаются. Python наносит 3 единицы повреждения, достаточные чтобы убить Panther Warriors, а Panther Warriors при этом наносит 6 единиц повреждения, которые уничтожат Python. При этом процесс нанесения повреждений идет одновременно (исключение составляют существа со способностью первого удара — First Strike).

Если атакующее существо блокируется несколькими существами, то они наносят повреждения, равные их СУММАРНОЙ силе. Но при этом АТАКУЮЩИЙ вправе распределить повреждения от атакующего существа среди блокирующих. Например, если Panther Warriors (6/3) блокируется Razorooth Rats (2/1) и Raging Goblin (1/1), то они наносят Panther Warriors три единицы повреждений (2+1) и убивают это существо. Но В то же время (не забывайте, нанесение повреждений происходит параллельно для обеих сторон) Panther Warriors по решению атакующего игрока наносит, например, по три единицы повреждений каждому из блокирующих существ. Итог — вся троица потенциально готова идти на кладбище, если не будет применена лечебная магия до конца этого этапа.

Подсчитанные и распределенные повреждения остаются ДО КОНЦА ХОДА, не зависимо от того, что произойдет в дальнейшем с существами. Например, пусть Panther Warriors (6/3) было нанесено две единицы повреждений. Если на любом последующем этапе, вплоть до конца хода, этому существу с помощью заклинания или способности будет нанесена хотя бы единица повреждений (так как здоровье существа стало равным 1), то оно погибнет (контролируй в расчет не берем). Этот достаточно тонкий момент очень важно помнить и учитывать!

После расчета всех повреждений можно применять мгновенные заклинания и активные способности. После рассмотрения всех этих воздействий в совокупности (повреждения от существа вкупе с эффектами от заклинаний/способностей), существа, для которых нанесенные повреждения оказались больше или равны их здоровью, отправляются на кладбище.

А теперь разберем пример реального и не самого простого сражения. Вы объявляете атакующим своего Hulking Cyclops (5/5), а противник блокирует его своим Air Elemental (4/4). Соответственно, Cyclops нанес пять единиц повреждений, а Elemental — четыре. На этапе боевых повреждений противник применил способность существа Prodigal Sorcerer, нанес Циклопу единицу дополнительных повреждений, а после применил мгновенное заклинание Unsummon на своего Elemental, вернув его в руку. На этом применение заклинаний было закончено. Итого сражения — существо Cyclops погибло, не нанеся никому повреждений (так как повреждения, нанесенные существом, покинувшему игру, аннулируются), а Elemental остался жив, так и ушел со стола (но нанес свои четыре единицы повреждений).

Д) Этап завершения сражения (end of combat). Этот этап обычно проходит незамеченным (как и этап подсчета), если у вас нет существ с условными способностями, которые срабатывают при завершении сражения. Во время этого этапа разрешено применять мгновенные заклинания и активные способности.

4. Главная фаза (main phase) — окончание. Полностью идентична начальной главной фазе. Заметим, что во время этой фазы вы можете выложить землю, если не сделали этого раньше.

5. Завершающая фаза (end phase). Состоит из двух этапов.

А) Этап конца хода. Напоминает по своей сути этап подсчета, на котором срабатывают определенные условные способности. Во время данного этапа разрешено применять мгновенные заклинания и активные способности.

Б) Этап восстановления (cleanup). Если к этому этапу у вас на руке более семи карт, то вы обязаны сбросить любые лишние карты на кладбище. На этом этапе прекра-

The screenshot shows the Magic: The Gathering website. At the top, there's a navigation bar with links like 'Stores', 'Games', 'Books', 'Magazines', 'Online Play', 'Events', 'Company', and 'International'. Below this is a large banner with the 'MAGIC The Gathering' logo and a dragon illustration. A 'HOME' button is prominent. To the right, it says 'Welcome To The New Magic Home Page'. Below the banner, there's a section for 'New Magic Products' featuring 'Meridian Mage' and 'New Magic: The Gathering - Rattling Spirits'. On the right side, there's a 'Magic News' section with dates and headlines like '11/12/99 Magic: The Gathering - Rattling Spirits'.

том, как и чем играют чемпионы, о спорных вопросах, ... В общем, только по Magic: The Gathering нам еще предстоит вести долгие беседы, а ведь в планах на ближайшее будущее присутствуют и другие карточные игры. Поэтому мы ни в коем случае не прощаемся и говорим

До скорой встречи!

СЕТЕВЫЕ РЕСУРСЫ ПО MAGIC: THE GATHERING

Раздел Magic: The Gathering на сайте Wizards of the Coast: <http://www.wizards.com/magic>

Сайт компании "Саргона": <http://www.sargona.ru>

Американский сайт, где можно продать/купить карты Magic: The Gathering: <http://www.mtgcards.com>

Великолепный сайт, где собрано огромное число карт с полным описанием, картинками(!) и удобной базой данных: <http://yavapai.ccqnews.com/>

Профессиональный русскоязычный сайт московского клуба Magic: The Gathering. Присутствует новостной раздел, где дается информация о турнирах, проводимых в Перовском районе. <http://www.mtg.ru/>

СИ-X-FILES

ГДЕ КУПИТЬ? А ПРОДАТЬ?

Пожалуй, оптимальным вариантом для новичка будет покупка заранее сконструированной колоды (preconstructed deck), цена которой колеблется в пределах от 9% до 10% и которая содержит 60 карт. Все карты, входящие в колоду, заранее известны и подобраны со знанием дела профессионалами. Впоследствии этот набор можно (и нужно) дополнить и совершенствовать бустерами (boosters), которые стоят около 3\$. В бустере содержится 15 выбранных случайным образом карт: 1 редкая (rare), 3 необычных (uncommon) и 11 обычных (common). Помимо бустеров не забываем о взаимовыгодном обмене с другими поклонниками игры. При таком подходе вы получите неплохую сбалансированную колоду

приблизительно за 20-25\$, а при определенном везении — и того дешевле.

Другой вариант — набор из двух колод по 40 карт с кучейкой-описанием. Стоит это добро около 11\$. Минус такой покупки заключается в том, что подборка выполнена достаточно хитрым образом, и составить из этих восьмидесяти карт полноценную сбалансированную колоду практически невозможно. Так что если равно придется брать бустеры или вести непрерывный обмен, как и в первом случае. Но там вы изначально обладаете неплохой колодой, так что первый вариант однозначно более предпочтителен.

Другие варианты с приведением их ориентировочной стоимости мы рассмотрим в ближайших выпусках.

DREAMCAST ПОДМИКРОСКОПОМ

Я

Амитрий Полохов

уверен, что даже если вы никогда не читаете наш журнал разные разделы, посвященного PC, о Dreamcast слышали. Ведь эта замечательная приставка от SEGA является новой вехой в развитии индустрии игр в целом. Об отличных играх, которые уже продаются или находятся в разработке, вы прочитаете на соответствующих страницах, в данной же статье автор расскажет о нераскрытых пока возможностях этой революционной приставки.

За 279\$ вы получаете американскую версию машины со встроенным модемом, контроллером и двумя GD-дисками. Напомним, Dreamcast проигрывает обычные музыкальные CD и игровые GD-ROMs, которые фактически являются теми же компакт-дисками, где информация записана с двойной плотностью, суммарный объем которой может достигать «1 Гигабайта». Первый диск содержит различные демоты и, а второй – браузер для Интернета, разработанный американской компанией AT&T. Японская версия веб-навигатора – Dream Passport подвергалась жесткой критике за ряд серьезных недостатков. К счастью версия браузера, которая была сделана, и новая версия браузера существенно лучше, хотя и не лишена проблем.

О том, как проигрывать игры, настраивать время и слушать музыку на приставке, вы и сами сможете догадаться – интерфейс Dreamcast весьма прост в обращении, а выход в Интернет оказался проблематичен для неподготовленных пользователей, к тому же инструкции, прилагаемые к программе, не может помочь разобраться. Таким образом, автор расскажет о собственном опыте в установке и выходе в Интернет, используя Dreamcast.

Сначала obviously, зачем вообще нужен Интернет в рамках приставки. Во-первых, на сайте SEGA вы сможете найти обновления и save файлы различных игр для Dreamcast, кроме того разработчики обещают выглядеть сюда же различные интересные дополнения для тех же игр. Вся выбранная информация сразу же записывается на карту памяти и готова к моментальному употреблению по окончании сеанса связи. Во-вторых, ожидаются многочисленные Интернет проекты и многопользовательские игры, в которых можно поучаствовать, подключившись к серверу через всю историю. Наконец, Dreamcast можно (и нужно) использовать для самого популярного занятия в сети – участия в чатах и членства клубах. Как видите, перспективы самые радужные. Хотя есть и ряд моментов, которые несколько портят ощущение зыбкости: приставка НЕ принимает cookies, а значит, многие сайты откажутся работать; без покупки клавиатуры (20\$), которую в США на первых порах рассылают совершенно бесплатно всем зарегистрированным владельцам приставки, чатить, да и вообще набирать какой-либо текст довольно неудобно – на экране появляется виртуальная клавиатура, на которой курсором нужно тыкать в буквы. Набор любого малолеточного сообщения можно задать несколько минут! И конечно же, нет поддержки различных языков, впрочем, в европейской версии все может измениться.

ВНИМАНИЕ! Перед попыткой подключения заведите аккаунт у российского провайдера Интернета. Подключение проводилось в Москве с помощью крупного и известного провайдера. Провайдер ОБЯЗАН представить следующие данные:

- 1) Логин
- 2) Пароль
- 3) Телефоны, через которые производится подключение

4 DNS1 и DNS2 (111)

5 Если возможно, имя и порт Proxy сервера.

ДАННЫЕ, УКАЗАННЫЕ В ПУНКТАХ 1-4, ОБЯЗАТЕЛЬНЫ!!!

Итак, приступим к запуску.

Шаг 1 Берем телефонный шнур (прилагается в комплекте). Обратите внимание, что в России, возможно, придется купить переходник, который есть во всех торгующих телефонами магазинах. Выходим шнур в телефонную розетку одним концом и в приставку другим.

Шаг 2 Вставляем диск с браузером и запускаем его. Через некоторое время появится меню: Enter или E-mail. Нажимаем на контроллере Start.

Шаг 3 На экране появятся 9 пиктограмм. Сверху слева по часовой стрелке: Search, Mail, Favorites, Forward, Options, Stop, Addresses, Back и в центре – Home. Нам интересуют, прежде всего, Options, что и выбираем, нажав F.

Шаг 4 Три пиктограммы, а также Save, Cancel и баннер Sega network, над которой горят две маленьких стрелочки. Если они показывают врозь – соединения нет, друг на друга – вы в сети.

Шаг 5 Основные же пиктограммы такие: Internet Connection, Email Account и Display Settings. Нам же нужен первый пункт (Internet Connection). Здесь вы увидите три zakładки – Basic Info, Dial Options и Proxy Setting, на каждой из этих страничек свои поля, которые мы по порядку и заполним.

Шаг 6 БУДЬТЕ ВНИМАТЕЛЬНЫ.

Страничка Basic Info.

Your Real Name – обязательно заполнять. Здесь запрашивается ваше настоящее имя.

User Login. Выбранный вами или выданный провайдером логин (имя) для входа в сеть. Должно быть написано английскими буквами! Ex: Predator.

Password. Пароль, выбранный вами или предоставленный провайдером. Ex: eatfameis.

Dial Up Number. Первая клеточка для кода города. Ex. 095 (Москва), далее – телефонный номер, набрав который, вы попадете на сервер. Ex. 9998877.

Back Up Number. Альтернативный номер, если занят основной. Ex. 095 9988776.

DNS1 и DNS2. По четыре клетки, куда надо ввести предоставленные провайдером числа. Ex. 111 – 73 – 82 – 10 (DNS1) и 110 – 243 – 77 – 16 (DNS2).

Жмем OK.

Страничка Dial Options.

Area code you are dialing from. Местный телефонный код, для Москвы – 095.

Long distance call prefix. Выход на международную, междугороднюю линию. Для Москвы – 8-10. Обратите внимание на точку между номерами.

Call waiting prefix. Префикс ожидания звонка. Не нужен.

Outside dial prefix. Выход на внешнюю линию. Нужно заполнить, только если вы набираете какую-то комбинацию цифр, например 9, для звонков в город.

Dial () Tone () Pulse. ОБЯЗАТЕЛЬНО ПОСТАВЬТЕ PULSE!!! По российским стандартам у нас пульсовый набор номера.

Dial area code. Выберите Оп, если нужно звонить в другой город, область или еще куда. В Москве не нужно, т.е. Off.

Blind dial. РЕКОМЕНДУЕТСЯ выбрать Off. Ибо именно этот пункт ответствен за вывод окошка дозвона, где видно,

что происходит на стадии подключения. Т.е. Dreamcast набирает телефон беззвучно, нет никаких других индикаторов прогресса подсоединения. Первые несколько раз было даже непонятно, звонит ли модем вообще куда-либо. В окошке дозвона же все видно, а значит, лучше его включить нажав Off на «слепом дозвоне» (blind dial).

Жмем OK.

Страничка Proxy settings.

Практика показывает, что, во-первых, через прокси сервер надежнее и безопаснее подключаться к Интернету, а во-вторых, связь работает в некоторые дни куда лучше именно через этот сервер.

Пункт Use Proxy. Yes – использовать подключение через прокси сервер, No – не использовать.

Proxy server name. Имя прокси сервера. Если ваш провайдер его использует, впишите сюда. Ex. proxy-provider.ru.

Proxy port. Порт сервера. Ex. 3128.

Жмем OK.

Шаг 7 Успешно закончив с опциями Интернета, зайдем почтовым ящиком, или Email Account. Здесь есть несколько пунктов, информацию для которых может дать ваш провайдер почтового ящика.

Email login. Имя, которое вы используете для входа в почтовый ящик. Если провайдер Интернета совпадает с провайдером почтового ящика, то логины будут одинаковыми. Ex: Predator.

Email Password. Пароль для входа в почтовый ящик. Если провайдер Интернета совпадает с провайдером почтового ящика, то пароли будут совпадать. Ex: eatfameis.

Email Address. Адрес ящика. Ex: Predator@mail.ru.

Incoming Server (POP3). Ex. pop3.mail.ru.

Outgoing Server (SMTP). Ex. smtp.mail.ru.

Пункты Show mail header when getting mail и Include original message in replies ни на что не влияют, попробуйте сами с ними разобраться.

Жмем любимый OK.

Шаг 8 Все включите, а особенно скрин сайвер, Show screen saver.

Жмем OK.

Шаг 9 Вернувшись на страничку с пиктограммами Internet Connection, Email Account и Display Settings, НАЖМИТЕ SAVE.

Шаг 10 Вернувшись на самую первую страничку, ENTER и E-MAIL, выберите ENTER.

Появится окошко дозвона, через какое-то время должно произойти соединение, и перед вами откроются просторы Интернета.

Последний совет. Если можно на страничках что-либо выбрать, в курсоре загорится «лапчатка». Успехов и, если у вас возникнут вопросы, пишите на Predator@hot-mail.com.

СЕРЬЕЗНАЯ АРКАДНОСТЬ СЭМА

http://www.gameland.ru

Игра:

Serious Sam

Разработчик:

Croteam

Выпуск:

второй квартал 2000

Адрес:

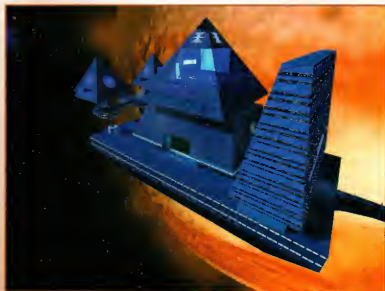
http://www.croteam.com/

В последнее время что за игрушку ни возьми, куда ни плюнь — везде сплошным каким-то жуткие сюжетные навороты, развращения, творческие задумки, авторские пошлости изобразить что-то доселе невиданное... И не дожидаясь уже ничего такого родного, простого... Ну, типа "режь и беги" или "run and gun" — если по-нашему. Ну, что-то типа DOOM или покорежнее на него, чтобы руками поработать да отцовскую меткость поддержать на должном уровне. Нету ничего такого. Все сидит, жмичит чего-то... И вот лазаю это я тут как-то раз по инету, лазаю, и вдруг — гляди! Оба-на! Что-то вроде как покореж... Присмотрелся — точно. Оно.

ХОРВАТСКИЕ АРКАДНИКИ

Социалистическая федеративная республика Югославия, как известно, развалилась на кусочки. Кусочки эти, конечно, немедленно объявили себе великими державами и могучими государствами. После чего не замедлили сдаться друг с другом и провести ряд войсковых операций на полное взаимное уничтожение. Кое-кто в этом преуспел, а кто-то — не очень. Никакой пользы (кроме открытого вреда) от этого не вышло никому. И вот, казалось бы, теперь бывшим кровным братьям лет десять надо заниматься восстановлением того, что порушили в обходных набегках. Во всяком случае — никак не строить новые игрушки, заниматься. Оказалось — нет. Людям увлеченные есть везде. И разруха им нишечка.

Вот и в Хорватии, в городе Загреб, проживают ребята, организовавшие компанию под названием Croteam. Название обозначает то, что компания собой и являет: хорватскую команду (Croatia — Хорватия, Team — команда). В компьютерных игрушках парни далеко не новички. На их счету не одна игрушка, срывающая призы на различных конкурсах и выставках. Правда, написаны они все были для компьюте-



СЕРЬЕЗНЫЙ СЭМ БЕРЕТСЯ ЗА ДЕЛО

ров Amiga, а потому я про них ничего знать не знаю, в глаза не видел и заливать ван ничего не собираюсь. Но раз давали призы — значит, было за что. Одно могу сказать точно: все эти игры — сугубо аркадные, и наклонности ребят можно распознать немедленно. Аркадники, ель-паль.

В общем, с божьей помощью платформа Amiga издохла и с 1996 года по большому счету вроде как и не живет. Тогда же, летом 1996 года, Croteam приступила к работе над игрой своей мечты. Было принято историческое решение немедленно нырнуть в самую середину мейнстрима, прыгнуть в самую толстую струю игрового бизнеса. Короче говоря — они решили построить мощный шутер. Аркадный, само собой. Но не просто аркадный, это уж было бы совсем несерьезно. Решено было делать "first-person high adrenaline arcade action shooter". О как. И назвать его решили Serious Sam. То есть "Серьезный Сэм".

Несомненно, даже самой типовой игре сюжет строго необходим. Ребята напрягли мозги и выдали на-гора следующую задумку. Жил-был подлец всемогущего масштаба по кличке Notorious Mental. Как положено любой скотине такого размаха, гадил он всем и вооду не подтоки. И со временем его грязные волосатые лапы дотянулись и до старушки Земли. Мало того — пользуясь своими невероятными способностями, он начал менять ход истории. Понятно, что людям такая наглость не может придтишь по душе. И планета Земля выдвигает на встречу негодю своего видного укротителя зла, земного супергероя — крайне серьезного отца по кличке Серьезный Сэм.

Ориентировка на личность, стати, правильная. Понему-то даже в таких мейнстримах, как DOOM и Quake, с различными персонажами номерами никто не удостоился персонализированных героев. Морпех — и все. Это, конечно, круто, что он морпех. Но кто он такой? Ядровый? Сержант? А вдруг — сфрейтор? И как его зовут? Непонятно. Первым настоящим героем стал широко известный в наших узких кругах Док Нокен, лагавший врагов сапогом по морде и отпущивший по ходу расправы ценнейшие шуточки. И, что бы там про него не говорили, недовольные, милоксом он был крутым и очень запоминающимся. Я вот его до сих пор с удовольствием вспоминаю — отличная была игра. Компания Croteam сделала соответствующие выводы и тоже решила создать персонажа по-вышнему.



#24(57), ДЕКАБРЬ 1999



Так вот, Серьезный Сам не собирается чихать с коиническим мерзавцем. Боевые задачи подкупают ясностью и простотой. Первая. Выжить самому. Вторая. Перестрелять всех остальных. Ну а потом можно и подумать, что к чему и зачем. Что такое хороший зисен? Это, например, художественный фильм "Коммандо" с Арчибалдом в главной роли. Обидели серьезного человека — получите, гады! На протяжении полутора часов непрерывные сачки со стрельбой и тотальным геноцидом. И никаких раздумий перед невероятными загадками мироздания. Все должно быть просто! Вот враг, вот мы. И немного погоды: вот мы, а где же враг?

Воплощая решения в жизнь, Сам берет в руки кучу стволос, набивает рюкзаки боеприпасами и решительно выходит на тропу войны. Тропа войны пролеглает через три игровых эпизода: многострадальный Древний Египет (для злодеи там, видать, просто медом намазано — так и лезет, так и лезет, поддони). Панетомич (Бодяная планета, Лавовая планета, Зеленая планета и прочие). Заканчивается тропа в кибер-городе на Сириусе. Краткая справка: Сириус — это вообще-то звезда класса "белый гигант", альфа Большого Пса. Где там при температуре 11000 градусов по Цельсию можно поставить город, даже кибернетический — непонятно. В каждом эпизоде будет по 6-10 игровых уровней, благо движок споконно держит открытые пространства. Поговаривают, средний размер уровня — 100 квадратных миль. Как и кто замерял — не знаю.

Врагов повсеместно будет море (и на Сириусе — тоже). Горячий прием во всех уголках игровой вселенной Саму окажет 40 разновидностей отвратительных монстров, а в конце эпизодов его ласково встретят здоровенные боссы. Убиваясь монстры будут по большей части легки и весело, что должно сделать игроу непомерно развлечением для легкой, желающей беззащитно отступить. Хотя и неминуемо отступит толпы мрачно сползающих урюмных мяньков (нас мало, но нас постоянно все плещет, никакой затылки, блин). Я усотрен не некоторые намеки на то, что враги будут выбегать изрядными толпами за раз, что немедленно вызвало острую ностальгию по DOOM. Хочется уже почувствовать в хороших мясных зарубах, а с другой — отстреливался без больших проблем. Вроде как именно это и делает игру привлекательной для повторных прохождений, ибо что может быть интереснее, чем еще разок почувствовать себя левком и мочуи? Развлекаться сюжет будет строго линейно. Единственная вольность — секретные уровни. Конкретно — проста и понятно, это — ликвидация наплого Notorious Mental.

Чтобы не ударить лицом в грязь на галактических просторах, планета Земля снарядит Сама четырнадцать видами оружия. Тут и стандартный набор — дувстволка, пулемет, ракет лаунчер, гранатомет, тут и особо мощные приспособления типа BFG.

Ну а когда все враги будут стерты в порошок и развезены по ветру, настанет пора взяться друг за друга, чтобы показать, кто же на самом деле крут и насколько он крут. Матпильей в игре присутствует во всех его разновидностях. Но любовь к аркадности дает о себе знать и тут. В игре присутствует такая мощная фишка, как возможность игры четверою на одном экране, поделенном на квадратики. На что похоже такая игра — представляю слабо, но, вполне возможно, это будет свежо и интересно.

КРАСОТИЩА

Работа над движком для игры заняла у ребят ровно три года. Предыдущим монстром подобного рода был Unreal, над ним корячилось ровно столько же. Правда, результат в итоге поразил воображение. Что получится с Самом — это мы еще будем поощрять. Что характерно — движок Unreal можно спокойно лицензировать. Однако Creation этого делать не стала. Почему? Говорят — слабоват движок Unreal для наших нужд! Честно — я сам обалдел, услышав такое. Но потом сузил нос в список движковых фиш, и мой скептицизм слогонца поразвлекся. Там есть все. Все, что есть в других движках последнего поколения от ведущих производителей. Не знаю, как это будет реализовано и на что будет похоже, но список впечатляет. Туман, зеркала, фотореалистичные отражения, порталы, бамп-маппинг, гипертекстурирование, 3D звук (с доплеровским эффектом) и прочие. В комплект входит редактор уровней с широкими возможностями. На данный момент, по словам разработчиков, в движке не хватает только одного — поддержки нового



чипа GeForce 256 от nVidia. Утерев пот и подивившись недожонным талантам неизвестных миру хворатов, я бросился смотреть скриншоты. Ну, понятное дело, все сразу встало на свои места. Можете посмотреть и вы. Все так, как и должно быть: сплошная углы и кубики. Но, тем не менее, они утверждают, что это один из лучших в мире движков. Может, это в номинации "хворатские движки"? Тогда — может быть. Спорить не будем, просто подождем.

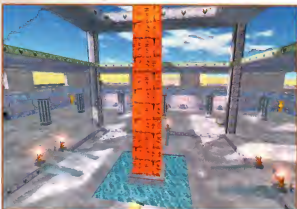
Пока же можно забраться на сайт компании и скачать оттуда небольшой ролик, дабы вволю поощрять на то, что они там уже построили. Все, что есть в ролик, сделано на движке.

АРКАДА — ЭТО ХОРОШО

Вообще же про аркады — это я шутюю. Любый шутер — самая что ни на есть аркада и есть, извиняюсь за дурацкий каламбур. Совсем простая типа DOOM или со вставками и новаторства типа Half-Life. И еще о-о-чень не скоро игры подобного типа смогут вобрать в себя хоть что-то из известной или РПГ.

Так что скоро опять поаркадимечем влещать. Денку подгонят примерно к Новому году. А са на игра должна появиться во втором квартале 2000.

СИ-УГОЛОК ГОБЛИНА



ХРАБРЫЙ ДРЮ

http://www.gameland.ru

Тот, кто играл в Кингтин и хоть немного понимает по-английски, наверняка был поражен тем изобилием гнуснейшей ругани, которым оснащена эта отличная игрушка. Для тех, кто по каким-то непонятным причинам не играл, поясню. Игра Кингтин повествует о кровавых разборках американского бандита с его бывшими товарищами, почему-то опротивевшего решившим, что он не способен дать ни сдачи. Уровень насилия в игрушке однозначно превышает все виденное доселе. К тому же в ней нет никаких прищипываний и цензур — стрельба идет только по "живым" негодяям, так называемым "людям". Реплики разъяренных персонажей настолько богаты и содержательны, что я даже цитировать ничего не буду. Могут неправильно понять. Тем не менее, выглядят все это очень и очень органично. А сама игра Кингтин на данный момент, по моему разумению, является лучшим шутером из вышедших в этом году.

Если кто-то следит за Xatrix давно, то он наверняка знает, что ранее этой фирмой выпущен такой хит, как *Redneck's Rampage*, и два аддона к нему, разошедшиеся общим тиражом более 1.000.000 коробок — что весьма и весьма немало. В *Redneck's Rampage* мы сражались с инопланетянами от лица забулдана-фермера,

постоянно потребляющего алкоголь и непрерывно сквернословящего. Игра в Америке была воспринята на ура.

Каким бы странным это ни казалось, такая богатая языковая фактура создана всего-навсего одним человеком. Зовут его Дрю Маркхэм (Drew Markham). Он — глава фирмы Xatrix, а по совместительству — главный "художественный руководитель" этого мощного проекта. В отличие от многих разработчиков — он далеко не пацан. Дрю успешно перевалило за сороковник, что совсем нехарактерно для индустрии. Однако это не толь-



ко не мешает его работе, а скорее наоборот — способствует. На заре своей бурной творческой карьеры Дрю подрабатывал

актером на озвучке различных персонажей, где сильно развил свой и без того недюжинный природный дар к подражанию. В этом деле, он достиг вершин мастерства и может все. Хочешь — белочкой заговорит, хочешь — козлом заблещет, хочешь — злобным монстром зарычит. Но больше всего на свете ему нравятся злобные

бандиты по типу тех, что из фильмов Скорсезе и Дэлпатты. Ответные негодяи, ослепленные к непредсказуемому насилию, сводящие вокруг себя смерть и разрушение, изрыгая при этом потоки отборнейшей брани. Дрю в совершенстве владеет родным языком и ругается так, что любой негр позавидует. Отечественный эквивалент — Шура Каретный, если кто слышал. Но если раньше Дрю ругался только "для души", то теперь он нашел для "художественного слова" выход и осыпал своими наработками игру Кингтин. Приглашенные для озвучки игры суперзвезды ропа — группа Cypress Hill — сперва хотели показать, что в этом непрославленном деле к нему, но когда Дрю открыл рот — прислыженные затопили. Ибо Дрю свое дело знает туго...





На вопросы о том, а не многовато ли в его играх насилия, Дрю отвечает, что не уверен в том, что это такое — “многовато”. И приводит поясняющие примеры относительно того, что человек как вид выбрался на вершину экологической пирамиды только благодаря тому, что пропитан этим самым насилием от маковки и до самых пяток. И для взрослого человека ничего необычного в этом нет. Никто ведь не судит с ума от просмотра фильмов? Нет. Так и с играми — надо просто ограничивать возрастную категорию пользователя. Никаких споров. На мой взгляд — он целиком и полностью прав.

Продажи Кингпинга шли прекрасно, и в течение трех первых месяцев он стойко держал первое место в Британии. В США дело обстояло немного хуже. Но вовсе не потому, что игра людям не понравилась. Дело в том, что два таких шатловых маркетинговых монстра, как Best Buy и Wall-Mart отказались продавать Кингпинг ввиду того, что игра не предназначена для детей. Причина не совсем понятна: на коробках четко написано, для кого игра предназначена и покупателям какого возраста ее можно продавать. Что же касательно насилия, то повторю слова Дрю: практически в любом самом заурядном голливудском боевике можно увидеть такое, что все компьютерные игры помер-

кнут разом. И — ничего, никто особенно не возмущается. Кроме того, любой родитель может оградить свое чадо от того, что творится на экране компьютера и несется из динамика легким манипулированием в процессе инсталляции. Если же судить по мультиплееру, то в Интернете Кингпинг крепко встал на третье место после таких монстров, как Half-Life и Quake 2. Одно это говорит о том, что игра — отличная.

В общем, несмотря на все эти крики и лицемерное недовольство отдельных экземпляров, сейчас Дрю работает над новым проектом. Имя ему — Wolfenstein 2000. Конечно, новым его называть было бы не совсем корректно, потому что игра Wolfenstein — это Великий Отец всего нашего жанра 3D-шутеров. Но что такое новое? Новое — это хорошо забытое старое. А если это хорошее старое, то велика вероятность того, что и новое окажется не хуже.

Детали проекта пока держатся в глубокой тайне, но кое-что наружу все-таки просочилось. Игрушку делают на движке Quake III, и одно это обещает многое. Похождения белугого военнопленного среди нацистов будут красочными как никогда. Кроме того, Кингпинг откровенно порадовал развитым искусственным интеллектом негодяев. На данный момент там самые быстрые “монстры” и помощники. Играть в него очень интересно и трудно — уж больно ловкие и те, и другие. Строил интеллект знаменитый Райан “Райда” Фелтрин — автор Eraser-бота



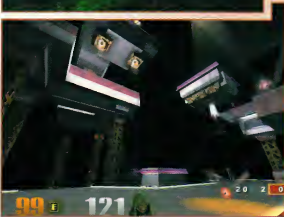
под Quake 2. Если он не сбавит темпа, то “монстры” в WZK обещают быть одними из самых продвинутых и злобных.

Наверно, многие слышали о том, с какими маркетинговыми трудностями столкнулись разработчики многострельной игры Mortyr, которую никто не хочет продавать. Там тоже речь идет об отстреле нацистов. Однако ситуация в мире сильно поменялась и далеко не все считают, что это нормально — убивать людей даже в игрушках. Даже если эти люди — нацисты. Ну, спорить тут бесполезно — многие все равно не могут отличить, где жизнь, а где игра. Убежденным тут не поможем. Меня же только радует то, что есть такие люди, как Дрю. Которые делают то, что им нравится, а вовсе не то, что считается правильным.

Будет ли новая игра по-настоящему злобной и свирепой? Точнее — будет ли она игрой того же сурового духа и могучего напора, как Дрю делал раньше? На вопросы о том, что же нас ждет впереди, Дрю ответил так: “Не переживайте! В Кингпине мы только поскребли поверхность нотен. В WZK мы копнем на полный штык.”

От себя добавлю: хе-хе. И пожелаю Дрю удачи. Я его игре очень люблю и эту буду ждать с нетерпением.

СИ-УГОЛОК ГОБЛИНА



ЛУЧШИЙ РОССИЙСКИЙ ВЕБСАЙТ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕО ИГРАХ...



...ОНЛАЙН

игр: **590**
демо-версий: **253**
апдейтов: **117**

www.gameland.ru

ривет, "СИ".
Я ждал вас постоян-
ный читатель и всё в
мне духе.

Все время когда поку-
пался в журнал, думаю, ка-
кой там у вас номер и что ин-
тересно там на диске, какие в нём
коды и опубликовано ли в нём
моё письмо. Когда купил ваш 55
номер, мне очень понравилась
обложка журнала, но когда я ра-
зозрел салофан (в котором ле-
жал "СИ") и открыл журнал, то
огорчился. Во-первых, вы опять
промазали с постером, во-вто-
рых, что это за шрифт под кар-
тинками GTA2, в-третьих, в рубрике "Widescreen" плохое
качество картинок и, в-четвёртых, (это лично моё мнение)
"Энциклопедия AD&D" в вашем журнале только занимает
лишнее место (со всем своим уважением к Сергею Дре-
галину).

О себе (для переписки): мне 15 лет, а стаж у меня лет
семь, но первые три можно не считать т.к. я в компьюте-
рах ничего не понимал, а только играл. Начал я ещё с то-
го компьютера, когда в муз. магнитофон вставлял кассету
с игрой и после долгого жужжания игра. Затем был Денди,
после него PC, а затем Sony PS. PC у меня слабенький
P-233, поэтому игры в скором времени придётся забро-
сить. Пишите всё, что любите гонки и интернет.

С уважением Сергей.
г. Калининград
Sergej@com.kloenig.ru

За справедливые замечания большое спасибо. Это
мы будем в обязательном порядке исправлять. Но
вот что касается "Энциклопедии"... Я считаю, что
это — уникальный материал, равного которому по
наслухам было бы не просто найти. Я имею в виду
русскоязычные издания. Может, я не прав? Что до-
кажут другие?

3
...приветствую, процветайте и радуйте, многоува-
жаемые создатели любимых мною игровых
страниц.

Причина, побудившая меня лаять клавишу, состоит
в журнале выразить откровенную признательность Сергею
Дрегалину за создание "Интересной Энциклопедии
AD&D", реальному "энциклопедическую" ценность которой
я оценивать не стану, но она, наверное, в данном случае
не шибко-то и требовалась. Главная задача, которая, ви-
димо, ставилась автором данного труда, состояла, как мне
показалось, именно в том, чтобы заинтересовать, увлечь
читающего статью обложку, заставить его осознать, что
есть на свете ещё много достойных внимания вещей, о ко-
торых упомянутый обложку имеет не большее представле-
ние, чем о грядущей сессии.

Появление этого материала есть знак, показывающий, что
"СИ" меняется в более симпатичную (для меня) сторону.
Это именно то, что я хотел от вашего издания — меньше
Tadix, больше Matrix — то ты, X-files. Но главное — С.Д.
постарался вроде, и моё любопытство по отношению к
AD&D, образовавшееся после BG, не выветри-
лось, но совсем даже наоборот. Поэтому мне
кажется несправедливой фраза "Конечно (!), ты
будешь в основном рассмат-
ривать CRPG" — я
люблю Pools (до что-то
там, если патрия скажет
"надо", могу вынуть и
себе, и своему компу, а
вот как изобразить нор-
мальную настольную иг-
ру? Да, Игроки, да, Ве-
дущий, Ку-Дайсы. Не-
сознательных к маман и
подругам, Это !13 ка-
нистра — а ДАЛЬШЕ
ЧТО? Нет, всё ясно —
демонстрируй знание



Правил. А где они, правила? Не кажется ли вам, Сергей,
что описание прелестей настольной игры людям, которые
в неё вряд ли сыграют, имеет протяжённую границу с са-
дизмом? То есть, я-то могу и сыграть, потому что доступ к
сети есть, но во-первых, кустарные распечатки всё равно
не заменят грамотно изданного и оформленного докумен-
та, а в-вторых, есть много людей, у которых самым
быстрочитающим устройством в доме является калькуля-
тор или та же PlayStation!

Это ведь всё навики такие, навики — На то, что я удо-
вольствием приобрёл бы спецвыпуск "СИ", к которому в
комплекте прилагались бы не сидюк, а кубики (а то и дай-
сы). Тут, понятно, мне скажут, что журнал-де посвящён
играм с использованием телеприёмников (а не попыт-
кам увеличить борозы кино- и видеоскопа в Раше-).
Да, но ваши стараниями мы знаем о компьютерных и
видеоиграх уже достаточно много, но не ими одним мир
живёт (как выясняется). Как вы считаете, имеют ли пра-
во на настольные ролевые? Если имеют, то откуда они
должны появиться? Господи! Главный, это вроде бы вы
заварили кашу с "Интересной энциклопедией" — молитве
веское слово, пообщайтесь с народом!

Несколько слов по поводу "полезных ролевых". Тут ничей
хотел не требуется — сама страдалась. Кстати, правило
"до 16, не старше" в наши края не актуально — у нас де-
ревянные щитаны-немаки пулит друг друга в основном
студенты. Это, наверное, потому что Север? Организу-
ются настольные игровые вечера, скажем так, дале-
ко за пределами родного П-ка, организуются какие-нибудь
горнот-режиссы неспешно, и начинаются нечто, в чём я
участия не принимал, но слышал из первых уст, что весь-
на и весьма.

Пока не забыл — об "ушестелье". Знаете, Сергей, вы, на-
верное, всё же не правы. Любое явление имеет причины,
и потребность в этом — тоже. Когда человек во что-то иг-
рает в течение достаточно продолжительного времени,
это значит, что он имеет склонность к данному виду де-
ятельности, симулируемое занятие нужно ему для нормаль-
ного существования. Но когда малые дети подражают ме-
диан или маман, у них есть реальный шанс реализовать
свои полонизованные лет так через 1, а вот если дитё сде-
лало выбор в пользу менчей из вагонки, шлемофона из
кастрюль, штов из кришек от помойных ведёр и юбок
известных авторов, и это не прошло аж до старшего
возраста, то вывод здесь один — человек хотел бы полу-



чить от жизни то, что она в наши дни не способна ему дать. Его существование действительно несколько ущербно, потому что он не хочет менять неч (или даже мему о мему) на сотовый телефон, разовый ключ, метелку, пробирку или еще что-то. Во времена свирепые и судьбоносные такие люди часто становятся героями, в стигматизации и безделье — алогичными, наркоманами и геймблерами. Впрочем, чаще "всё кончается хорошо", человек "выбрасывает дурное из бабки", "берется за ум", и из него "выходит толк", что выражается в ксерокопировании "Бурбидо" или "Жанной Д'Арк" оружей общественно-полезного труда (сотовый, метелка и далее по списку). Вот так мне представляется. Кстати, нет никакой четкой грани между принципами ушейства (это слово надо без кавычек употребить — точное и красивое оно) в "толпе" и "жизни" и в компьютерное геймерство, нет, просто "герои без подмогив", естественно, делится на оснащенных и неоснащенных заклитами железными дружинами, а также на здоровых и не очень, мобильных и домоседов, и т.п. А самый главный тезис, который я хочу вывести "здесь и сейчас" — люди, находящиеся в жизни на своем месте, делающие дело, для которого предназначены, в компьютерные игры сложнее тетриса и Lines, настольные сложнее домино и "лозала" "с дурками" и полусложнее сложнее ухой играют, если головы заняты другим. А геймер (и ролевик в первую очередь) — это элемент, чья личность не способна в полной мере раскрыться на предоставляемых ему жизненных стежках — ему надо открывать Америки, оставив танки под Москвой (немцы!!!), сласать невинных девушек от орков (им, оркам, всякие важные дела доверять нельзя, это факт). Увлёкся я. Теперь о понятии, обозначаемом уродливым термином "мачизм". Я, как вы могли догадаться, CRPGer (лептод, да!), поэтому рубить с плеча не стану, но хочу заметить, что мне всегда было небезразлично, каким путём мой герой получит просперитую экзлу. Ведь уникальность жанра и отличительные черты его лучших образов — в том, что даже стройные фигуры с девятно-пятнадцатью фреймами анимации игрок начинает воспринимать почти как живые существа, за убийство хойб без уважительной причины полагаются вполне адекватные, хотя и игровые наказания. Там, где кончается вот это ощущение, тотчас исчезает вся прелесть RPG и начинаются рассуждения типа: "Baldur's Gate — это, конечно, хорошо, но DarkStone лучше, потому что он трёхмерный!" Поэтому давайте сойдемся на том, что CRPG не есть непременный "мачизм", просто играть можно очень по-разному. Кстати, не подумайте, что я не люблю персонажа качать — до таких нестандартиков я не дошёл ещё. Просто, по мне всякие усиления должны иметь конечный смысл, вот и всё.

Мнеиё MC насчёт 3D совпадает, по большому счёту, с дефолтным, различия в малочисленных системах, ей-богу, не столь важны, чтобы ломать из-за них копы (хотя я-то убеждён, что обе должны были уйти на пенсию), принцип организации боев лучше, чем в BG, для сингла нет и сложно придумать. А вот по поводу alignment'a хочу задать глупый вопрос — ЗАЧЕМ? А в настольных — ЗА КАКИМ? Неужели кто-то серьёзно полагает, что характер можно определить коротенькой фразой? Вроде как бирочки на людях — LG, SE. Не кантовать. Ладно бы это была просто наклейка, так ведь сколько ограничений! Ну не лезет на меня эта магия, ДОБ-Рый Я и где у меня такая доброты? И откуда я такой добрый, если вчера пол-бергоса зачехотил вырезал? Как-то понял бы, если б менялось эта штука заново "репутацию", так нет, извини! С добрыми глазами родился, с добрыми и колесуем тебе, сука, за то, что детское миско на базаре за говядину выдала. Хотя мужик-то ты хороший.

А "карна"? Я в F2 не доиграл ещё, возможно, чего-то не знаю, но пока смысла этой цифирки не усвоил. Кажется, и так ясно, что в Агтуне меня не навидит, в Dente на меня молится, а вот что означает эта "10000"?

Короче, пока кажется мне — пустой это наворот. Цель RPG в моём понимании — телпорттировать

самого игрока вместе с его непередаваемым двумя-тремя десятилетиями или цифрами характером в другой мир, воплотить там в страйпай, полигонах или иных субстратах. При этом не обязательно пытаться его как-то коротко описать, загнать в рамки — пусть своими поступками покажет, что он за человек и с чем его едят.

Запад против Востока. Он всегда был против — так Земля устроена. Но истин?

Бойба тут есть, конечно — за денюжку, но это не протипоборство игроков идеологий, это обычный бизнес. А между самими FF и M&M представить себе какую-то взаимную неприязнь сложно, и не только потому, что я ещё ни разу не видел дерущихся CD-ROM-ов, но и потому, что вещи эти очень разные, и где тут может получиться конкуренция, не очевидно. Хотя, конечно, и то, и другое есть RPG, и возможно, есть точки сближения и взаимодополнения. Что и наблюдаем.

По пункту "нелюбимости" я объявляю самовоуд, потому что мои мысли по этому поводу все очень сырые, кропотливые и взаимоисключающие.

Спасибо и за третью часть. Что делать с табloidами, я не понял, а вот почти полный обзор грядущего великоления CRPG в одном флаконе — это хорошо. Меня, кстати, посетил небольшое удивление — что, я в Neverwinter Nights правду буду нем, как повешенный партизан? Если бюваренции этого не исправит, грош цена всем ки суперова-

циям, а уж насколько с таким подходом можно прибить к игровым канонам классического AD&D — пусть следы судят.

Позволю себе вопрос — как вы считаете, имели ли мы основания надеяться на выход Fallout 3? И, кстати, что это за G.U.R.P.S. такой?

Пова вроде всё — Благодарю за внимание, господа. Воволод Иванов
ivanov@students.soros.karelia.ru

P.S. Я принимаю редакцию ГеймЛанда тщательно следить за продвижением работ над игровым Stormbringer, заставляя разработчиков сдавать подробный отчет (анализы (в каком-нибудь другом учреждении) как минимум ежеквартально, и не слезать с киной шкуры до тех пор, пока они не представят нам суперитру.

P.P.S. Непечатайте, пожалуйста, постерок от Storm Project ещё разок, только НОРМАЛЬНО.

А вот что, собственно, думаю другие. Так что в будущем, господа читатели, будьте поосторожнее с категоричными заявлениями. А Воволод огромное человеческое спасибо. От чтения письма получил настоящее эстетическое удовольствие.

ВНИМАНИЕ

КОНКУРС!

3 ПАРЫ ЧУМОВЫХ БОТИНОК CAMELOT БЕСПЛАТНО

Журнал СТРАНА ИГР и магазины модной обуви CAMELOT разыгрывают 3 пары супермодных ботинок.

Пришлите нам письмо в котором ответьте на 2 вопроса.

1-й вопрос: Перечислите названия марок обуви, которые продаются в магазинах CAMELOT.

2-й вопрос: Угадайте, какая игра займет первое место в хит-параде America-PC, опубликованном в №2(59) журнала СТРАНА ИГР.

Если ты попадешь в тройку первых, приславших правильные ответы, то получишь возможность выбрать в качестве приза любую понравившуюся пару ботинок в магазинах CAMELOT.

Если ты не попал в тройку счастливых, вырежи купон и получи скидку 5% в любом магазине CAMELOT.

Приглашаем письма до 12 января 2000 года. Результаты конкурса будут объявлены в 4-м номере СТРАНЫ ИГР.

Письма присылать по адресу:


101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, СТРАНА ИГР (Конкурс Camelot)

Шлите письма также и по e-mail: magazine@gameland.ru (subject: Конкурс Camelot)

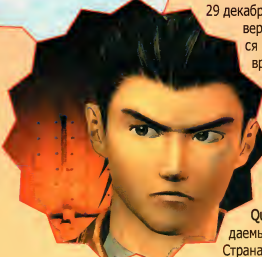
Магазины Camelot:
Центр, ул. Никольская, 11/13, стр. 3, тел.: 298-3855
ВВЦ пав. «Москва» 2-й этаж, тел.: 974-7779



ЧИТАЙТЕ В ПЕРВОМ НОМЕРЕ «СТРАНЫ ИГР» — 2000




Анонс этого проекта в свое время заставил игровую общественность содрогнуться. И немедленно заткнуть дыхание в ожидании новостей. **WarCraft III** от любимой миллионами **Blizzard Entertainment** всерьез намерен перевернуть наши представления о стратегических играх на PC. В нашем эксклюзивном новогоднем репортаже мы расскажем вам все, что известно на данный момент об этом шедевре. Свежая информация из стана разработчиков, эксклюзивные скриншоты — все это будет лишь однажды. В **СИ #1`2000**.



29 декабря 1999 года, возможно, произойдет невероятное. На свет вполне может появиться самая совершенная и амбициозная игра всех времен и народов. Титаническая эпопея **Yu Suzuki** и его команды **Sega (CRI) AM2** под названием **Shenmue** появится на прилавках японских магазинов. Подводя черту под более, чем годом ожидания сверхшедевра «Страна Игр» раскроет все секреты мистического проекта.



Quake. Новый. Так давно ожидаемый. Возжеланный. Выходит. Страна Игр станет первым журналом, который поведает вам о всех прелестях и недостатках нового творения **id Software**. Что-то скажут о финальной версии игры наши эксперты?



Ultima IX Ascension. Центральное событие в жанре RPG за последние годы, невероятно амбициозная игра от одного из основателей данного направления в компьютерных играх, Ричарда Гэрриота, подвергается главному испытанию в своей истории — беспристрастному анализу команды фанатов RPG журнала «Страна Игр». Это будет интересно. Гарантируем.

Дичайшая игра современности? Подрыв устоев классической литературы? Колоссальная провокация? Да! Да! Да! Именно так! Алиса с ножом носится по Стране Чудес и топит любимых всеми с детства героев в море кровищи. Бывший главный дизайнер **id**

Software и настоящий игровой маньяк по имени **American McGee** осмелился на собственную интерпретацию бессмертной сказки **Льюиса Кэрролла**. В обработке **Quake III Arena Engine**. Все о самой скандальной игре года в новой **СИ!**

Первый номер Миллениума в продаже с 27 декабря! В каждом номере с диском — новогодний подарок: 3D-очки!



ДРУЗЬЯ!

Примите самые искренние
поздравления с Рождеством
и Новым Годом!

Удачи и счастья в Новом 2000 Году!
Пусть сбудутся все ваши мечты,
и самые невероятные планы
осуществятся!



INDIANA JONES™

and the

INFERNAL MACHINE™



Unreal



СТРАНА
ИГР

GT Interactive
Software

TOURNAMENT



ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29					

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

RETROMAGS

Our goal is to preserve classic video game magazines so that they are not lost permanently.

People interested in helping out in any capacity,
please visit us at www.retromags.com.

No profit is made from these scans, nor do we offer anything
available from the publishers themselves.

If you come across anyone selling releases from
this site, please do not support them and do let us know.

Thank you!

